
This is the **published version** of the article:

Ruiz Pi, Silvia; Mas, Jordi tut. Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga : los casos de La espada del inmortal, GALS!, Vidas éticas y Ranma ½. 2013. 115 p.

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/116950>

under the terms of the  license

Máster Oficial

**TRADUCCIÓN, INTERPRETACIÓN Y
ESTUDIOS INTERCULTURALES**

Especialidad

Traductología y Estudios Interculturales

Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga

Los casos de *La espada del inmortal*, *GALS!*, *Vidas étlicas* y *Ranma 1/2*

Trabajo de investigación de Silvia Ruiz Pi

Tutor: Dr. Jordi Mas López
Universitat Autònoma de Barcelona

Barcelona, julio de 2013

Resumen

Actualmente el mercado manga está consolidado en nuestro país a pesar de la crisis, claro indicador del peso de este tipo de ocio de origen japonés en nuestra cultura. Sin embargo, los estudios sobre su traducción son escasos, por lo que con el presente trabajo se pretende iniciar una vía de investigación futura. Así, el objeto de este estudio de investigación es la observación y categorización de los referentes culturales que aparecen en obras manga y la descripción del tratamiento que reciben dichos elementos en las versiones traducidas. Se trata de un estudio sincrónico de la traducción del primer volumen de cuatro obras publicadas en España en castellano: *La espada del inmortal*, *GALS!*, *Vidas étlicas* y *Ranma ½*. Cada uno de estos títulos se ha elegido por pertenecer a un género determinado de manga: *seinen*, *shôjo*, *jôsei* y *shônen*, respectivamente.

Palabras clave: traducción, manga, referentes culturales, técnicas de traducción, cultura.

ÍNDICE GENERAL

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. Motivaciones de la investigación	5
1.2. Objeto de estudio y justificación	6
1.3. Objetivos e hipótesis.....	8
1.4. Antecedentes	10
1.4.1. Tesis de investigación	10
1.4.2. Trabajos de investigación	11
1.4.3. Artículos.....	12
1.4.4. Conferencias	15
1.5. Estructura del trabajo	18
2. EL MANGA	19
2.1. Introducción.....	19
2.2. Historia.....	20
2.3. Géneros demográficos del manga	21
2.4. Subgéneros temáticos del manga.....	22
2.5. El manga en España	23
3. MARCO TEÓRICO.....	25
3.1. El concepto de cultura	25
3.2. El concepto de referente cultural	26
3.2.1. Clasificación de Laura Santamaria	28
3.2.2. Clasificación de Carme Mangiron	29
3.3. Métodos, técnicas y estrategias de traducción	31
3.4. Técnicas de traducción	32
3.4.1. Clasificación de Amparo Hurtado.....	32
3.4.2. Clasificación de Carme Mangiron	33
4. CORPUS Y METODOLOGÍA	35
4. 1. Descripción y justificación del corpus.....	35
4.2. Metodología.....	37
4.2.1. Modelo de análisis de las obras del corpus.....	37
4.2.2. Creación del corpus	39
4.2.3. Clasificación de los referentes culturales	40
4.2.4. Descripción de la clasificación empleada	42
4.2.5. Clasificación de las técnicas de traducción.....	44
5. ANÁLISIS DEL CORPUS	48
5.1. Presentación y análisis de las obras.....	48
5.1.1. <i>La espada del inmortal</i>	48
5.1.2. <i>GALS!</i>	51
5.1.3. <i>Vidas etílicas</i>	53
5.1.4. <i>Ranma ½</i>	55
5.2. Análisis de los referentes culturales y las técnicas de traducción	58
6. CONCLUSIONES	86
7. BIBLIOGRAFÍA	94
8. BIBLIOGRAFÍA DEL CORPUS.....	97
ANEXO I: GLOSARIO.....	98
ANEXO II: CORPUS.....	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Categorización de los elementos culturales según Santamaria	29
Tabla 2: Categorización de los elementos culturales según Mangiron.....	30
Tabla 3: Categorización de las técnicas de traducción según Hurtado.....	33
Tabla 4: Categorización de las técnicas de traducción según Mangiron	34
Tabla 5: Modelo de análisis de Mangiron	37
Tabla 6: Modelo de análisis de las obras.....	38
Tabla 7: Categorización de los elementos culturales.....	44
Tabla 8: Clasificación de las técnicas de traducción.....	47

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Motivaciones de la investigación

Mi interés por el manga se remonta a bastantes años atrás, cuando en Televisió de Catalunya se emitían series como *3x3 Ulls*, *Bola de Drac*, *Doraemon*, entre otras, y, a pesar de disfrutar gratamente de estas y otras animaciones, no era consciente de que pertenecían a un género llamado *anime* (nombre que recibe la animación de origen japonés). Además, no fue hasta un tiempo después, cuando se empezaron a popularizar series como *La familia crece*, *Rina y Gaudi*, *Evangelion*, etc., que conocí el manga. Debido al gran éxito de estos programas en televisión, también se empezaron a publicar los volúmenes en los que se basaban. Otra serie especialmente remarcable para mí es *Sailor Moon*, publicada por primera vez en 1996 por Glénat, ya que gracias a ella conocí de la existencia de los libros de ilustraciones y otras expresiones de la cultura japonesa como el *J-pop* (música pop de origen japonés). Estas series marcaron el inicio de una gran pasión y afición. Fue un punto de inflexión que me permitió ampliar los escasos conocimientos que tenía hasta entonces sobre el origen de esta forma de ocio, ya que empecé a darme cuenta de que muchas de las series, películas y algunos “tebeos” con los que había disfrutado tanto provenían de un mundo muy lejano, de Japón.

Además, el contacto con otros aficionados y personas que conocían el japonés y trabajaban traduciendo manga, así como la participación en acontecimientos relacionados como el Saló del Manga y otros eventos relacionados con el manga, me empujaron, finalmente, a decidir aprender el idioma en el que se publicaban originalmente las series que tanto me gustaban. Como cualquier otra *otaku* (aficionados al manga y *anime*), mi objetivo era poder leer aquellas obras que aún no se habían publicado en castellano ni catalán, por lo que se imponía conocer la lengua de origen. Poco tiempo después conseguí una plaza en la Escuela Oficial de Idiomas Barcelona-Drassanes, único centro oficial en Barcelona donde se imparten clases de japonés, de la que me gradué hace tres años aproximadamente. No obstante, no pude cursar la carrera de traducción con la combinación inglés-japonés en la Universitat Autònoma de Barcelona, sino que finalmente la estudié de inglés y francés en la Universitat Pompeu Fabra. Así pues, gran parte de los motivos de esta investigación son personales y están estrechamente ligados a mi gran afición: el manga.

El hecho de que no haya tenido la oportunidad de estudiar en Japón y que haga ya tres años que no tengo contacto directo con la lengua japonesa, también me apremian a seguir trabajando en campos relacionados con dicho idioma. Además, siempre he sentido un especial interés por el estudio de la traducción de los cómics y tebeos en general, y, especialmente, por

la de los mangas. Esta está considerada como otro tipo de traducción especializada por sus características¹, uso de la lengua, limitaciones, convenciones, formatos, etc. Sin embargo, como en la mayoría de traducciones, intervienen varios factores externos que condicionan su proceso, y es posible que los más importantes sean el iniciador y el encargo de traducción, ya que establecen las reglas según las cuales el traductor debe trabajar². En este caso no se trata de investigar cómo se traduce todo un manga, sino una parte, los referentes culturales.

Por último, me gustaría que este trabajo de investigación fuera un primer paso en mi carrera como investigadora, puesto que desearía realizar mi tesis basándome en él. Es decir, que esta investigación fuera la base que me permitiera desarrollar otra a mayor escala y profundidad. Pocos son los estudios que se han desarrollado en nuestro país sobre la traducción del japonés, y es posible que ninguno sobre la del manga en concreto. Ya lo mencionaba la doctora e investigadora Carme Mangiron Hevia del Departamento de Traducción e Interpretación de la Universitat Autònoma de Barcelona en su tesis sobre el tratamiento de los referentes culturales en la novela japonesa *Botchan* (Mangiron, 2006):

Cal dir que si bé és cert que des de l'aportació de Toury han proliferat els estudis descriptius, encara resulten insuficients, especialment en el cas de la traducció de llengües no europees, com és el cas del japonès. (...) S'ha escrit molt poc sobre la traducció de llengües orientals, com ara l'àrab, el xinès i el japonès, llengües molt allunyades i lligades a cultures que encara són relativament desconegudes a Occident. (...) Per tant, aquest treball és pioner en el camp dels estudis descriptius del japonès al català i el castellà, i en menor mesura l'anglès, perquè contribueix a omplir un buit existent.

1.2. Objeto de estudio y justificación

En líneas generales, el objeto de estudio de este trabajo de investigación es la traducción del manga en España, cómo se traducen y publican las obras que se importan desde Japón. En concreto, se observa qué tipo de referentes culturales aparecen en los textos originales en japonés y se describe cuál es el tratamiento que reciben dichos elementos en las versiones traducidas. A continuación se justifica la elección del tema.

El manga es una forma de expresión cultural japonesa, comparable al tebeo o cómic, con un gran peso dentro de esa sociedad: su mercado alcanza el 40 % de la producción editorial en Japón³. Las obras se dividen en varios géneros y subgéneros, dependiendo del público al que están dirigidos o de su temática, respectivamente. Así, en el primer caso encontramos manga *shônen* (para chicos), *shôjo* (para chicas), *jôsei* (para mujeres adultas),

¹ Bernabé la denomina "traducción de ocio", y detalla sus características y dificultades en La traducción del manga" (véase 1.4.4).

² Sobre este punto, Bernabé indica que estos dos factores imponen unas directrices que se deben cumplir (véase 1.4.4).

³ Cfr. Moliné (2002:35)

seinen (para hombres adultos) y *kodomo* (para niños); en cambio, la segunda clasificación es mucho más extensa, ya que podemos encontrar historias para todos los gustos⁴. Cabe suponer, pues, que cada tipo de manga tendrá unas características propias, según el tema y público meta, que tendrán un peso importante en la traducción.

En España el manga es un mercado aparentemente consolidado, en el que las editoriales apuestan cada vez más por la publicación de títulos populares entre los aficionados⁵. Estos últimos se denominan a sí mismos *friquis* u *otakus*, con la connotación positiva de “expertos”, lo que los convierte en lectores críticos con las traducciones. Y es que en este caso, el traductor es más visible debido a la gran distancia entre las culturas japonesa y española, afirma Torres, quien además indica que “esto se ve reflejado en la clara consciencia del lector de manga de la existencia de un traductor”⁶. La traductora Verónica Calafell lo confirma en una entrevista al afirmar que “es un tipo de traducción (la de manga) en el que recibes mucho *feedback* de los lectores. Para bien y para mal. (...) No sé si porque el lector de manga es muy participativo o muy reivindicativo, recibes mucho”⁷. La pasión de estos lectores también es visible en los fenómenos *fansub*⁸ y *scanlations*⁹: la ventaja (para los *otakus*) es la posibilidad de leer mangas aún no publicados; no obstante, también tiene sus desventajas porque, según Bernabé, existe una “presión ejercida por los fans para que las traducciones se parezcan a las suyas, además de no perdonar errores de ningún tipo”¹⁰.

En cuanto a los referentes culturales, Torres indica que “el lector de manga parece preferir la inserción de elementos nuevos que representen a la cultura leída (sin que ello necesariamente repercuta en la corrección de la lengua meta)”, además de concluir que “[los] elementos culturales existen y los quieren entender [los lectores de manga], no porque ello vaya a reforzar su visión subjetiva de Oriente sino por mera cultura general o porque tal vez algún día los necesiten” (2008:7). Por su parte, Calafell¹¹ atribuye al lector objetivo el nivel de adaptación de una traducción: “al traducir una obra que pueda leer mucha gente, incluidas personas que no leen manga habitualmente, usamos un lenguaje más neutral y con pocas notas de pie de página. El nivel de adaptación es mayor. En cambio, si la obra que nos han encargado va destinada a un público conocedor del mundo del manga, este público agradece que le pongas notas y que mantengas ciertos elementos en japonés que identifica y conoce”.

⁴ Véanse 2.3 y 2.4.

⁵ Véase 2.5.

⁶ Cfr. Torres (2008:7).

⁷ Citado por Torres (2008:6).

⁸ Término creado a partir de las palabras *fan* y *subtitles*, hace referencia a los *anime* traducidos y subtítulos por fans.

⁹ Término creado a partir de las palabras *scan* y *translation*, hace referencia a los mangas traducidos y editados por fans.

¹⁰ Bernabé (2012).

¹¹ Véase <http://www.mechanicaljapan.com/2011/08/entrevista-la-traductora-veronica.html>, última consulta 15/6/2013.

Así, observamos que el tratamiento de un referente cultural dependerá en mayor medida de la finalidad de la traducción y del lector meta marcado.

Parece también interesante el hecho de que la traducción del manga está supeditada a las imágenes, los dibujos, el tamaño de las viñetas, los fondos, etc. Como en la subtitulación o el doblaje, a veces la imagen condiciona las decisiones del traductor, quien se inclinará por seguir unas estrategias y utilizar unas técnicas traductorales u otras. Por ejemplo, si un personaje está comiendo un alimento en concreto y en el dibujo este se distingue claramente por sus rasgos característicos, el texto de la viñeta no podrá contradecir la información presentada por la imagen¹². Sobre esta cuestión, Mayoral (1984) apunta que “el dibujo puede servir de apoyo a representaciones metafóricas o expresiones idiomáticas (...), con lo cuál también podremos encontrarnos con un contrasentido o con una pérdida de significado en el texto traducido. Por otra parte, este mismo autor plantea que el traductor debe ajustarse a dos condiciones de la traducción del cómic, que podrían aplicarse también a la del manga: “1) el tiempo de lectura y mantener el mismo nivel de dificultad en la decodificación del mensaje; 2) las limitaciones de espacio para la escritura del texto traducido”. Esta segunda es importante en la traducción entre el japonés y el castellano, porque la lengua japonesa es mucho más sintética y ocupa menos espacio, además de escribirse de arriba abajo, lo que da como resultado bocadillos pequeños y alargados, otro reto para la traducción.

En conclusión, la traducción del manga presenta unas cualidades y dificultades propias interesantes para la realización de estudios descriptivos. Además, debido a la distancia entre nuestras culturas y las diferencias lingüísticas, el tratamiento de los referentes culturales adquiere mayor peso dentro de las decisiones que toman los traductores.

1.3. Objetivos e hipótesis

El objetivo principal de este trabajo es conocer de qué manera se trasladan las referencias culturales en la traducción del manga. En otras palabras, qué técnicas traductorales se utilizan durante el proceso traductor de esta clase de obras para cada tipo de referente cultural que aparezca en el texto original. Para ello, se ha creado un corpus que incluye mangas de diferentes géneros y editoriales, pero años de publicación similares. En concreto, el número de

¹² Siguiendo el ejemplo presentado por Torres (2008:7): “Si en un manga saliera un tenderete de “takoyaki”, al traducirlo se tendría que ser fiel al producto original que queda visiblemente reflejado en la viñeta. La adaptación sería una opción difícil, puesto que ni los buñuelos ni las albóndigas (similares en forma) se consumirían en el mismo contexto (un festival al aire libre), ni el algodón de azúcar o las almendras garrapiñadas podrían asemejarse al dibujo. La explicitación sería posible, añadiendo “bolitas de pulpo” o dejar la palabra original en japonés ya sea con o sin nota de traducción”.

tomos a partir de los que se han extraído los ejemplos se ha limitado a cuatro obras, como se indica en detalle en 4.1. A continuación, se enumeran los objetivos y sus hipótesis de trabajo correspondientes.

Objetivo 1. Analizar el tipo de referencias culturales que aparecen en cuatro obras diferentes de manga, cada una de un género diferente (*shônen*, *shôjo*, *jôsei* y *seinen*).

Hipótesis 1. La cantidad y tipo de referencias culturales no dependen del género, sino de las características propias de cada subgénero, es decir, del tema de principal del manga¹³.

Objetivo 2. Obtener un listado de las técnicas traductorales que se utilizan en la traducción de las referencias culturales de las obras escogidas. Mediante la categorización de las técnicas empleadas en la traducción de los elementos culturales según el género (público objetivo), y la extracción de ejemplos de su uso, se puede determinar cuáles son las más utilizadas en cada caso.

Hipótesis 2.1. Se adaptan las referencias culturales utilizando préstamos más conocidos o populares en la cultura meta¹⁴. La técnica traductora más empleada es el préstamo; en general se tiende a mantener los términos originales.

Hipótesis 2.2. La técnica traductora más utilizada cuando se usa un préstamo es la amplificación. Normalmente se combinan las dos técnicas cuando se introduce por primera vez el término prestado.

Objetivo 3. Medir en qué grado se utilizan préstamos y se mantienen términos de la lengua original. Al observar el tipo de técnicas utilizadas en la traducción de las referencias culturales se puede comprobar el nivel de *domesticación* o *extranjerización*¹⁵.

Hipótesis 3.1. Los mangas dirigidos a un público objetivo más amplio se adaptan más, ya que los compradores potenciales no encajan en el perfil habitual del aficionado por edad u otros aspectos.

Hipótesis 3.2. Se tiende a adaptar menos cuando el producto está orientado a un público aficionado que consume habitualmente manga, ya que tiene conocimientos más profundos sobre la cultura de partida.

¹³ Similar al foco cultural de Newmark, según el cual cuando se focaliza en un campo determinado aparece un conjunto de términos relacionados con el tema. En Hurtado, 2001:611.

¹⁴ Esta descripción corresponde a la técnica *Adaptación intracultural*, véase 3.4.2 (tabla 4).

¹⁵ Venuti (1995: 20) distingue entre el método domesticador, “an ethnocentric reduction of the foreign text to target-language cultural values, bringing the author back home”, y el extranjerizante, “an ethnodeviant pressure on those values to register the linguistic and cultural difference of the foreign text, sending the reader abroad”.

1.4. Antecedentes

En este apartado se recogen y describen brevemente aquellos trabajos o artículos en los que se trata la traducción del japonés o alguna particularidad de dicho idioma, o se analiza a los lectores meta. Algunos se han incluido aquí aunque no muestran coincidencias exactas con los objetivos ni el objeto de estudio de nuestra investigación, porque todos presentan algún aspecto de interés. En cuanto a los ensayos sobre los referentes culturales y su tratamiento y las técnicas de traducción en general, estos se revisan en el capítulo 3, “Marco teórico”.

1.4.1. Tesis de investigación

1. Carme Mangiron (2006)

En la descripción del marco teórico y la metodología del presente trabajo se ha citado en varias ocasiones a Carme Mangiron, autora de la tesis *El Tractament dels referents culturals a les traduccions de la novel·la Botchan: la interacció entre els elements textuels i extratextuals*¹⁶. En esta investigación, Mangiron analiza el referente de cultura para delimitar un marco en el que estudiar los elementos culturales y su tratamiento en la traducción de una obra literaria japonesa. La obra de estudio es *Botchan*, de Natsume Sôseki, de gran complejidad por la cantidad de referencias a la cultura de partida, incluyendo incluso notas explicativas en el original, y que ha sido traducida en diversas ocasiones: en inglés (1918, 1922, 1972, 2005), en castellano (1969, 1997) y en catalán (1999).

Por una parte, su investigación es similar a la nuestra en el hecho de que se analizan los elementos culturales de una obra escrita en japonés y su tratamiento en la correspondiente traducción, aunque en su caso se comparan diversas traducciones y en el nuestro únicamente se dispone de una versión española de los cuatro textos analizados. Por otra parte, nos ha sido de gran utilidad para establecer un marco teórico en el que clasificar y analizar la traducción de nuestros elementos, así como un punto de partida en cuanto al formato del mismo análisis del corpus. Este último lo presenta Mangiron en forma de tablas de ejemplos de cada tipo de referente cultural, lo que le permite describir todas las categorías de una manera clara y ordenada al incluir la referencia del origen de cada elemento.

¹⁶ Principalmente en los capítulos 3 y 4.

2. Hiroko Inose (2009)

Hiroko Inose es la autora de la tesis *La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas al español y al inglés: Los casos de la novela y el manga*. Es interesante porque trata las onomatopeyas japonesas en el manga; concretamente, la autora estudia estas representaciones de sonidos en las obras *Maison Ikkoku* y *LUM Urusei Yatsura* de Rumiko Takahashi¹⁷, *Platonic Venus* de Auki Nakaji y *ARIA* de Kozue Amano. Inose describe en detalle los tipos de onomatopeyas y mimesis en japonés, que en líneas generales se agrupan de la forma siguiente: *giteigo* y *gisaigo*, equivalentes a las onomatopeyas, que representan sonidos reales de seres vivos o inanimados; *gitaigo* y *gijogo*, o mimesis, que reflejan el estado físico o emocional de personas u objetos, pero no sonidos. Indica cómo se traducen habitualmente y, además, aporta una clasificación propia tras el análisis de su corpus. Esta es la siguiente:

1. Texto explicativo añadido a la onomatopeya/mimesis original japonesa.
2. Onomatopeya de la lengua meta añadida a la onomatopeya/mimesis original japonesa.
3. Onomatopeya inglesa (en el caso de la traducción al español) añadida a la onomatopeya/mimesis original japonesa.
4. No traducir y dejar la onomatopeya y mimesis escritas en japonés.
5. Utilizar un verbo inglés (en la traducción española).

Este estudio podría sernos de utilidad al tratarse de referentes culturales de tipo lingüístico, pero, como se indica en 4.2.3, nosotros descartamos en un principio estudiar este tipo de referencias. No obstante, Inose también examina la publicación del manga en Japón y su traducción en España, lo que nos facilita datos que podemos utilizar en nuestra propia descripción del fenómeno.

1.4.2. Trabajos de investigación

1. Alba Serra (2011)

Alba Serra es la autora del trabajo de investigación *La traducció de llibres japonesos a Espanya: Revisió bibliogràfica de textos i paratextos (1930-2005)*. Serra trata la creación de la ideología y la imagen japonesa a través de las traducciones mediante el análisis de un corpus creado a partir de una recopilación de textos y paratextos de obras literarias

¹⁷ De esta misma autora nosotros analizamos *Ranma ½*.

publicadas entre 1930 y 2005 en España. Serra cita, a su vez, los trabajos de varios autores¹⁸.

En cuanto a su utilidad en nuestra investigación, este trabajo nos aporta información sobre el tipo de traducciones literarias del japonés realizadas hasta 2005 (directas o indirectas) y el grado de “exotismo” de cada una de ellas. Además, es posible que sea el estudio más reciente en términos de la traducción del japonés; por ese motivo lo incluimos aquí.

2. Kayo Kawasaki (1999)

Kayo Kawasaki es la autora del trabajo de investigación *Estudio comparativo entre el español y el japonés sobre simbolismo fónico* presentada en la Sophia University de Tokio. A partir de esta tesis, Kawasaki publica un artículo llamado “Sobre la onomatopeya en japonés y su traducción al español”, en el que se destaca la importancia de las onomatopeyas a la hora de aprender el idioma. Su objetivo es mostrar las maneras de traducir estos elementos que han seguido los traductores a lo largo del tiempo y, para ello, primero realiza un pequeño análisis de las diferencias fonéticas entre el japonés y el castellano. Divide las onomatopeyas en las de imitación simple (ruido o sonido) y en las de movimiento y estado, pero no indica sus nombres en japonés. Sí trata las formas gramaticales de las traducciones al español, con dos tendencias marcadas: el uso de verbo aislado y el de verbo más sustantivo. Describe, pues, estas dos corrientes con el uso de ejemplos.

A pesar de ser un artículo interesante, únicamente recoge el tratamiento de las onomatopeyas y, por lo tanto, su contenido no es de aplicación en esta investigación. Tampoco se ha podido obtener el documento completo de la tesina, de manera que no se ha comprobado qué alcance tenía su trabajo más allá del artículo en cuestión.

1.4.3. Artículos

1. “El lector del manga: ¿un lector orientalista?”

Esther Torres Simón plantea en este artículo la influencia del lector de manga en las traducciones a diferentes niveles. Asimismo, debate si ese público reclama o no una traducción más cercana a la cultura original, es decir, una versión exotizante, huyendo de las adaptaciones. Nos da detalles y pistas para el análisis del tipo de lector meta, ya que puede influir en las decisiones del traductor durante el proceso de traducción.

¹⁸ Cfr. Serra (2011:9-11).

2. “*Nouvelle Manga, mon amour*: Reflexiones sobre la narración gráfica de historias cotidianas”

Olalla Hernández Ranz habla principalmente de un nuevo género, la *Nouvelle Manga*, cómics realizados por autores no japoneses pero inspirados en el diseño de personajes y ritmo narrativo del manga. Además, realiza primero un pequeño examen de la historia del manga y de sus géneros que nos aporta datos relevantes sobre su evolución y su desarrollo en el contexto temporal actual.

3. “Dificultades de la traducción del japonés al castellano”

Dentro de la I Jornada de Estudios Asiáticos PUC (2008), Juan Luis Perelló presentó su conferencia sobre las dificultades que comporta la traducción del japonés al castellano. En primer lugar indica que la traducción “consiste en transmitir *fielmente* en una lengua meta un mensaje expresado originalmente en una lengua fuente¹⁹”, es decir, muestra una visión literarista²⁰, fiel al original. Se centra principalmente en la lejanía entre el japonés y el castellano para demostrar que este hecho (aparte de otros factores que también enumera) crea grandes dificultades en la traducción entre ambos idiomas. Clasifica estas dificultades de la manera siguiente:

- a. Administrativas. Las relaciona con el aprendizaje del idioma: la poca coincidencia en el vocabulario, que no permite “adivinar” el significado de las palabras; la falta de material de estudio en castellano; las diferencias en el sistema de escritura, etc.
- b. Culturales. Incluye la traducción de las *Referencias culturales* y las *Diferencias ecológicas* (distingue estas últimas de las primeras).
- c. Lingüísticas. Por disparidad léxica, polisemia, homonimia, estructura textual, parónimos interlingüísticos, “palabras inglesas ‘made in Japan’”, onomatopeyas, diferencias en los mecanismos de cohesión, y por la existencia de palabras fáciles de confundir.
- d. Metodológicas. Indica que pueden ser debidas a la “obsesión” del traductor por traducir todas las palabras en lugar del mensaje, y a los niveles de cortesía sin equivalentes en español.

¹⁹ Cfr. Perelló (2008:1); énfasis en el original.

²⁰ Cfr. Hurtado (2001:252) para la clasificación de los métodos de la traducción.

4. “*La Màgica Doremi* com a eina per a reflexionar a l’aula sobre la traducció del gènere del japonès”

En este artículo, Jordi Mas muestra las diferencias entre el lenguaje masculino y femenino en la caracterización de los personajes japoneses en el *anime* analizando el caso de *Ojamajo Doremi*. Destaca que tanto el *anime* como el manga pueden ser ejemplos perfectos para la práctica de la traducción del japonés en las aulas debido a sus rasgos lingüísticos concretos, el contexto en el que aparecen y sus implicaciones comunicativas. Remite a Shibamoto (1985:48-64) para la enumeración de los aspectos del lenguaje que “masculinizan” o “feminizan” a los personajes. Como documento que trata la traducción del japonés, nos permite obtener algunos datos útiles sobre los mecanismos de los que dispone este idioma para caracterizar a los personajes de una serie de animación o manga. Sin embargo, como ya se ha indicado, no tratamos en esta investigación los aspectos culturales lingüísticos.

5. “Cómo debe ser una buena traducción”

En un artículo en su blog, Marc Bernabé opina sobre las cuestiones que deben tenerse en cuenta para realizar una “buena traducción” de manga y *anime*, e indica que es aquella que permite al lector meta situarse al mismo nivel del lector original. Enumera una serie de puntos que deben tenerse en cuenta para lograr este objetivo:

- a. Respeto por el original. No es necesario ser literal, sino que debe transmitirse la intención, el registro y el “tono”²¹ del original.
- b. Naturalidad en castellano. Aboga por evitar aquellas particularidades del japonés que no existen en castellano, y pone de ejemplo el uso de los sufijos de tratamiento *–san*, *–kun*, *–chan*, entre otros. Además, indica que es más importante dominar el idioma de llegada para escribir correctamente que conocer el de partida.
- c. Permitir que el ritmo de lectura de la traducción sea igual o muy parecido al original. Evitar interrumpir la lectura con notas o explicaciones innecesarias o muy largas. Si son muy largas y abundantes es mejor añadir páginas al final del tomo con estas notas.
- d. Trasladar la intención del autor por encima de las palabras en sí. Si es necesario se debe adaptar, cambiar referencias a la cultura de origen, para mantener la intención del autor.

²¹ Énfasis en el original.

- e. No usar dialectos. Es un matiz de la caracterización de los personajes que considera casi insalvable.

6. “Maneras de adaptar un manga”

En este artículo publicado en el blog de Deculture, Marc Bernabé expone su clasificación de los formatos de publicación del manga en España. La divide en cuatro categorías (*Occidentalización total*, *Occidentalización parcial*, *Tendencia purista*, *Subtítulos*) y valora las ventajas y los inconvenientes de cada caso. Esta información fue útil durante el precedente trabajo de final de grado (Ruiz, 2012), en el que se describía el proceso de traducción del manga con un ejemplo de traducción comentada. Se analizaba la clasificación de Bernabé, se realizaban algunas modificaciones tras analizar obras publicadas, y se proponía una categorización propia²².

1.4.4. Conferencias

Marc Bernabé, conocido por ser el traductor de muchos de las obras que se publican actualmente en España, también ha presentado varias conferencias sobre el manga. Algunas de ellas hablan del manga como un fenómeno (“Conferencia Manga, un mundo por descubrir”, “*Tokiwa-so*: Los apartamentos del manga”, “Turismo manga en Japón”, “El fenómeno manga en el mundo”), otras tratan de temáticas o géneros concretos (“La evolución del manga *shônen*”, “*Shôjo* manga: ¡Cómic para chicas!”), otras se centran en series o autores japoneses conocidos (“El manga japonés y sus autores”, “Los grandes maestros del manga (1) y (2)”, “Yoshito Usui y *Crayon Shin Chan*”, “Osamu Tezuka: El Dios del manga (1) y (2)”), y, finalmente, encontramos conferencias en las que explica cómo aprender japonés mediante el uso del manga como ejemplo (“Aprender japonés a través del manga (1) y (2)”).

Sin embargo, solo revisaremos aquí su única conferencia dedicada a la traducción: “La traducción del manga”, presentada por Bernabé en la Universidad Santiago de Chile en octubre de 2012. Aparte de describir las maneras de publicar un manga en España²³, también trata brevemente las características de esta traducción, que etiqueta de “traducción de ocio”:

1. Importancia de mantener el lenguaje oral (p. ej., dislocaciones, interjecciones, etc.), evitando un cambio en el nivel de formalidad o corrección.
2. *Finalidad* por encima de *fidelidad*, mantener espíritu del original y no las palabras exactas. Lo justifica indicando que se trata de una traducción creativa, ya que el lector

²² Cfr. Ruiz (2012:38-45).

²³ Le dedica a este caso un artículo “Maneras de adaptar un manga”, analizado en 1.4.3.

meta lee por ocio, no para educarse, así que “el objetivo es hacer pasar un buen rato”. Por ejemplo, en el manga de humor, no se pueden traducir literalmente los juegos de palabras o bromas porque no se entenderían. Recomienda en este caso la adaptación, es decir, sustituir estas formas por unas propias de la cultura y lengua de llegada.

3. Diferencias entre los idiomas (tiempos verbales, orden de los elementos en la frase, no hay género ni número) que provocan dificultades. Afirma que esto permite, por ejemplo, jugar a los autores creando personajes ambiguos (hasta que el autor decide indicar que el personaje es masculino o femenino con el lenguaje o mediante otros mecanismos). En la traducción se tiene que tener en cuenta este factor y evitar las marcas de género para mantener la misma ambigüedad (p. ej., “qué cansancio” por “estoy cansado”). Por otra parte, expone que es una ventaja que las lenguas estén tan separadas porque no se crean falsos amigos.
4. El registro. La forma de hablar de los personajes es muy importante en su caracterización, y en ella influye el estado de ánimo, su contexto socioeconómico, y el situacional, etc. Indica que para mantener la forma original, hay que intentar representar el mismo uso del lenguaje.

Así como las dificultades:

1. Variedad de géneros y lectores (comparable al cine y a la literatura), que a veces requiere de documentación.
2. El formato de publicación en tomos mensuales o bimensuales marcan un ritmo de traducción rápido.
3. El espacio está limitado por las viñetas y los bocadillos (con una forma alargada vertical porque el japonés se escribe de arriba abajo), y por el hecho de que la escritura mediante *kanji* y *kana* y sin espacios entre palabras es más sintética que en castellano.
4. Las onomatopeyas y otros textos fuera de las viñetas provocan problemas de rotulación si se decide traducirlos. También describe las primeras e indica que las que más dificultades generan son las que hacen referencia a estados, ya que no tienen equivalente en la lengua meta.
5. La transliteración de los nombres escritos en *katakana* puede generar varias opciones en el alfabeto latino, por las características propias de este silabario *kana*.

Es interesante su opinión sobre el tratamiento de los referentes culturales en el manga, de los cuales dice que hacen referencia, principalmente, a la cultura japonesa, ya que las obras

se crean para el público japonés. Además, propone tres modos de traducción de estos elementos:

1. *Adaptación adaptativa o generalizadora* (*hina matsu* es “festival”, y *sukiyaki* es “estofado”). En algunas ocasiones esto conlleva pérdida de información según Bernabé.
2. *Traducción literal y rigurosa* (*hina matsu* por *hina matsu*). Consiste en el uso de préstamos más notas del traductor.
3. *Traducción explicativa* (*sukiyaki* es “*sukiyaki*, el mejor estofado...”). Consiste en el uso del préstamo más paráfrasis explicativa dentro del mismo bocadillo u otro anterior/posterior.

En cuanto a las notas de traducción, recomienda su uso solo si el referente aparece en muchas ocasiones; en el caso contrario, no, porque opina que no es necesario interrumpir la lectura. De esta manera, Bernabé sugiere describir el referente y no realizar ninguna acción más al respecto (por ejemplo, “bolitas de pulpo” por *takoyaki*). Finalmente, habla de la figura del traductor, quien suele tomar todas las decisiones pero se ve influido por una serie de factores. Estos se enumeran a continuación:

1. Género del manga. Determina el lector objetivo (niños o adultos, chicos o chicas, etc.) y, por lo tanto, el tipo de traducción.
2. Nivel de especialización. El *otaku* exigirá menos adaptación, más fidelidad (en forma de préstamos y notas de traducción); en cambio, el público general necesitará más adaptación. Bernabé expone que la evolución del conocimiento de los referentes japoneses permite el uso de préstamos que ahora son más conocidos (p. ej., en términos culinarios).
3. Existencia de una serie de animación emitida con anterioridad a la publicación del manga (y viceversa). Imposición en algunos casos del uso de la misma terminología e, incluso, las mismas traducciones del anime (nombres, títulos, etc.).
4. Política editorial. Las editoriales establecen directrices que marcan el tipo de traducción (lenguaje, uso de marcas, etc.).
5. Canal de distribución. La diferencia entre la venta en una librería especializada, en la que el público es *otaku*, o en quisco, con un público más general.
6. Popularidad. La existencia de *scanlations* y *fansubs* de un manga o *anime* indican su popularidad entre los consumidores. Esto puede convertirse en una presión ejercida por los fans para que las traducciones se parezcan a las suyas, además de no perdonar errores de ningún tipo.

1.5. Estructura del trabajo

El presente trabajo se estructura de la manera siguiente, como se indica a continuación.

El capítulo 1, “Introducción”, está dividido en cinco apartados. Estos son los siguientes: Motivaciones de la investigación, Objeto de estudio y justificación, Objetivos e hipótesis, Antecedentes, y Estructura del trabajo.

En el capítulo 2, “El manga”, se introduce el término, se explica brevemente su historia, y se detallan los géneros y subgéneros más importantes. Finalmente, se realiza un breve apunte sobre su publicación en España.

En el capítulo 3, “Marco teórico”, se presenta la teoría en la que se fundamenta nuestro trabajo de investigación: se describen los conceptos de cultura y referente cultural, se recogen las propuestas de clasificación de este último y la de las técnicas utilizadas en su traducción.

En el capítulo 4, “Corpus y metodología”, se describe y justifica el corpus, así como la metodología empleada en el análisis de sus obras. También se expone el método de estudio de los referentes culturales y las técnicas traductoras.

En el capítulo 5, “Análisis del corpus” está compuesto por dos secciones: en el primero, se analizan las obras; en el segundo, se exponen ejemplos de los diferentes referentes extraídos y se describe cómo se han traducido.

En el capítulo 6, “Conclusiones”, se valora la consecución de los objetivos planteados, así como la verificación o invalidación de las hipótesis correspondientes. También se presenta la contabilización de los datos obtenidos en forma de tablas.

En último lugar se encuentra la bibliografía, que incluye tanto la de referencia como la de las obras empleadas en el corpus. Asimismo, se incluye un anexo con un glosario y el corpus al final del documento.

2. EL MANGA

2.1. Introducción

En 2012 la Real Academia Española (RAE) añadió la palabra *manga* a la versión electrónica del *Diccionario de la lengua española* (DRAE) como avance de la vigésima tercera edición. Sin embargo, la primera descripción que se presentó en el DRAE despertó una polémica que no se limitó a los círculos de aficionados, sino que incluso llegó a medios de comunicación más tradicionales con artículos en periódicos como *El Periódico*²⁴ o *El Mundo*²⁵. La reacción de Ficomix (federación que gestiona tanto el Salón del Cómic como el Salón del Manga), a través de su director Carles Santamaría, fue emitir un comunicado²⁶ en el que mostraba su disconformidad ante la primera definición publicada por la RAE calificándola de “aberrante”:

La definición que da el Diccionario de la Real Academia Española sobre el Manga como “género de cómic japonés, de dibujos sencillos, en el que predominan los argumentos eróticos, violentos y fantásticos” es errónea en el concepto y denigrante en la caracterización. El manga es el nombre que recibe el cómic en Japón y como en el resto de países tiene una gran diversidad de géneros.

La RAE rectificó y enmendó el artículo sobre el manga por una más neutral. La definición que consta actualmente es la que se cita a continuación:

(Del jap. manga).

1. m. Cómic de origen japonés.
2. m. Género correspondiente al manga.
3. adj. Perteneciente o relativo al manga. Videos, estética manga.

Si consultamos libros sobre esta forma de ocio de origen japonés, todos coinciden en describirla explicando la traducción de los *kanji* (ideogramas chinos en su adaptación japonesa) que forman la palabra *manga*. Moliné (2002:16), señala que el término fue acuñado por el pintor de *ukiyo-e*²⁷ Katsuhika Hokusai (1760-1849) en sus *Hokusai Manga* y, además, sugiere la definición siguiente: “imágenes grotescas” o “imágenes a pesar de sí mismas” a partir de la traducción de los caracteres 漫 (*man*, “involuntario”, “a pesar de uno mismo”) y 画 (*ga*, “dibujo”, “imagen”). Añade que no solo hace referencia al cómic, historieta o dibujo humorístico, sino que abarca la manera de ver la narrativa gráfica desde el punto de vista

²⁴ Véase <http://www.elperiodico.com/es/noticias/ocio-y-cultura/definicion-rae-para-manga-indigna-mundo-del-comic-1961941>, última consulta 20/5/2013.

²⁵ Véase <http://www.elmundo.es/elmundo/2012/06/22/comic/1340392082.html>, última consulta 20/5/2013.

²⁶ Véase <http://www.ficomix.com/NOTICIAS/detall.cfm/ID/4021/T/comunicado-sobre-aberrante-definicion-manga-dada-por-diccionario-rae.html>, última consulta 20/5/2013.

²⁷ Véase glosario.

japonés, muy diferente al occidental²⁸. Gravett (2004:9), por su parte, concreta el año en que Hokusai acuñaría el término manga para referirse a sus “bocetos caprichosos”, en 1814, e indica que en líneas generales el manga hace referencia al cómic japonés. Además, también esboza una traducción similar a la de Moliné al proponer que esta sea “dibujos irresponsables²⁹”.

Madrid y Martínez (2010) hablan de tres “camino” para definir el concepto de *manga*: el primero, mediante la traducción de cada uno de los caracteres japoneses, “esboscos inacabats o ràpids”; el segundo, por negación de lo que no es, pero la lista sería interminable; el tercero y último consiste en definirlo como “cómic japonés”. Indican, además, que en el manga se refleja de manera plural la realidad japonesa, sus mitos, creencias, rituales, tradiciones, fantasías y cotidianidad, y que su discurso contiene humor, sátira, exageración y mucho ingenio. Temáticamente es muy diverso, como también en los aspectos visuales y formales. La narración es dinámica y fluida, por encima del diseño de la viñeta en importancia, tanto que se prescinde del fondo realista a favor del uso de tramas. El metalenguaje es muy importante: expresividad facial (ojos grandes), onomatopeyas (*giseigo* y *gitaigo*) y uso de tramas (láminas de motivos que se superponen a los dibujos para sombrearlos).

2.2. Historia

Moliné (2002:15) marca el inicio del manga en el siglo XI, a partir de las *chôjûgiga* (“imágenes humorísticas de animales”), que realizaba el sacerdote Toba (1053-1140). Durante el largo periodo Edo (1600-1867), aparecen las *zenga* (“imágenes zen”), las *Ôtsu-e* (“imágenes de Ôtsu”) y, finalmente, los *ukiyo-e* (“imágenes del mundo flotante”). Estos últimos se citan con frecuencia cuando se describe la historia del manga, ya que se considera que su pintor más famoso, Katsuhika Hokusai, acuñó el término, como se ha apuntado más arriba. Por su parte, Madrid y Martínez (2010:22) establecen la existencia de dos corrientes de opinión en cuanto a los inicios del manga: la primera los sitúa en el siglo VII, en las primeras expresiones pictóricas japonesas; la segunda en el siglo XII, a partir de los rollos de papel gravados con texto y dibujos (*emakimono*), usados por monjes budistas para representar escenas religiosas y que más tarde representaron escenas cotidianas. Todos los autores coinciden en destacar la figura de Osamu Tezuka (1928-1989) como impulsor del manga después de la Segunda Guerra Mundial, calificado por los propios japoneses de “Dios del manga³⁰”.

²⁸ Cfr. 2002:26.

²⁹ Atribuye la definición a Frederic Schodt, quien en su estudio de 1983 llamado *Manga! Manga!* añadía la acepción negativa “moralmente corrupto” al carácter *man*.

³⁰ Cfr. Madrid y Martínez (2010:25) y Gravett (2004:24).

Como la historia, tanto antigua como contemporánea, y las características de la publicación del manga en Japón no se pueden resumir en el poco espacio del que se dispone, ni es el objetivo de este trabajo tratarlas aquí, remitimos a una serie de libros que las examinan. En concreto se recomienda la lectura de *El gran libro de los manga* (Moliné, 2002), *Manga: La era del nuevo comic* (Gravett, 2004), y *El manga i l'animació japonesa* (Madrid y Martínez, 2010). También se propone la revisión de la tesis de Inose (2009), ya que en los apartados 7.1 y 7.2 (páginas 135-144) resume el mercado japonés y español del manga, así como su desarrollo como género y sus características principales.

2.3. Géneros demográficos del manga

La publicación del manga se dirige a un público tan variado como lo es la población japonesa; así, existen cinco géneros demográficos y casi incontables subgéneros temáticos. En cuanto al primer grupo, este divide a los lectores potenciales según la edad y el sexo, y el resultado son cinco grupos: *shōnen*, *shōjo*, *seinen*, *jōsei* y *kodomo*. Estos se describen a continuación.

- Š *Shōnen* (少年): manga destinado a un público juvenil masculino de entre 10 y 18 años. Principalmente los protagonistas son chicos que toman parte en historias divertidas y con mucha acción. El tema siempre es la superación, el compañerismo, y el resultado muestra un personaje principal que ha superado las dificultades y ha madurado. A menudo la temática es deportiva, de artes marciales, o fantástica, aunque se pueden encontrar toda clase de aventuras. Algunas de las series más famosas son *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1984-1995), *Ranma ½* (Rumiko Takahashi, 1987-1996), *Naruto* (Masashi Kishimoto, 1997-aún en publicación), etc.
- Š *Shōjo* (少女): manga destinado a un público juvenil femenino de entre 10 y 18 años. Principalmente las protagonistas son chicas y las historias giran en torno a la vida estudiantil y el encuentro del primer amor. Así, muchas de las tramas se sitúan en institutos, aunque también hay escenarios mágicos, en las que los personajes tienen poderes. Las series más conocidas son *Candy Candy* (Kyoko Mizuki, 1975-1979) y *Sailor Moon* (Naoko Takeuchi, 1991-1997), entre muchas otras.
- Š *Seinen* (青年): manga destinado a un público adulto masculino a partir de 18 años. Los protagonistas son más realistas que en el *shōnen* y viven historias con mayor presencia de violencia, erotismo y otros aspectos de la vida cotidiana. Algunas de las obras más importantes son *Maison Ikkoku* (Rumiko Takahashi, 1980-1987), *Akira* (Katsuhiro

Otomo, 1982-1990), *Monster* (Naoki Urasawa, 1994-2001), *Blame!* (Tsutomu Nihei, 1998-2003) y *Berserk* (Kentaro Miura, 1990-aún en publicación), etc.

- Š *Jōsei* (女性): manga destinado a un público adulto femenino a partir de 18 años, también llamado *redīsu* (レディース) o *redikomi* (レディコミ). Las protagonistas son más realistas que en el *shōjo* y viven historias realistas en las que el tema recurrente son las épocas preuniversitaria, universitaria, y laboral, así como el romance y la vida de casadas. Como en el *seinen*, se puede identificar que un manga pertenece a este género si no se ha incluido el *furigana*³¹ encima de los *kanji*. Algunas de las obras más importantes son *Paradise Kiss* (Ai Yazawa, 1999-2003), *Honey and Clover* (Chika Umino, 2000-2006) y *Nodame Cantabile* (Tomoko Ninomiya, 2001-2009), entre otras.
- Š *Kodomo* (子供): como bien indica el significado de la palabra *kodomo*, “niño”, el sector demográfico de este tipo de manga es principalmente infantil. Se relatan historias sobre la familia y la vida escolar primaria, y normalmente tienden a ser moralistas. Uno de los mangas más famosos de este género es *Doraemon* (Fujiko F. Fujio, 1969-1996), que cuenta la historia de un niño que un día encuentra un gato-robot del futuro y juntos viven aventuras gracias a inventos mágicos.

2.4. Subgéneros temáticos del manga

Puede que los más conocidos fuera de las fronteras japonesas entre los aficionados al manga sean el *hentai*, *yaoi* y *yuri*, todos de contenido sexual. Sin embargo, el manga también relata historias de géneros más internacionales como el *cyber-punk*, los deportes, la ciencia ficción, comedia, fantasía y las aventuras. A continuación, se enumeran estos y otro tipo de géneros no tan conocidos.

- Š *Bishōjo/bishōnen*: es la idealización de los personajes femeninos y masculinos.
- Š *Chanbara*: cómic en el que abundan las peleas con espadas.
- Š *Etchi*: término que se usa principalmente en occidente para designar los mangas eróticos y distinguirlos del *hentai*.
- Š *Ero-gekiga*: manga *gekiga* erótico.
- Š *Gekiga*: manga realista.
- Š *Harem*: el protagonista está rodeado por varios miembros del sexo contrario, con los que podría haber algún tipo de relación sentimental o sexual.

³¹ Escritura japonesa que se sitúa encima de los *kanji* (ideogramas chinos) para indicar su pronunciación.

- § *Hentai*: series pornográficas, incluye también el fetichismo y las relaciones con personajes no humanos.
- § *Jidaigeki*: obras de contenido histórico.
- § *Lolikon*: manga erótico en el que las protagonistas son chicas jóvenes o “lolitas” (el término proviene de la contracción de “Lolita complex”).
- § *Majokko*: las protagonistas tienen poderes mágicos, una identidad secreta y se pueden transformar.
- § *Mecha*: abundan los elementos mecánicos y, principalmente, los robots.
- § *Sarariman*: series protagonizadas por oficinistas.
- § *Yaoi/Shônen-ai/Boy's Love (BL)*: obras en las que se trata la relación homosexual entre hombres, incluyendo escenas eróticas o sexuales explícitas en algunos casos.
- § *Yuri*: obras en las que se trata la relación homosexual entre mujeres, incluyendo escenas eróticas o sexuales explícitas en algunos casos.

2.5. El manga en España

Según Inose, no existen aún datos concretos sobre la traducción del manga en España, porque no se distingue como género separado en las ventas de cómics³², que en total representa el 2,5% de las publicaciones (según datos del 2007). En cuanto a las editoriales que editan manga en España, Inose indica que son quince (Otakuland Ediciones, Banzai Comics, Ivrea, etc.), aunque las más importantes son Norma Editorial, Glénat y Planeta DeAgostini. Si consultamos la misma fuente que Inose sobre las estadísticas de venta de cómics en España (*Comercio interior del libro en España 2011* de la Federación de Gremios de Editores de España), obtenemos unos datos similares a los de 2007: un porcentaje de publicación del 2,4 % y un total de 1974 títulos publicados, aunque de tiradas menores; en cuanto a las ventas, esto supone una facturación de 94,40 millones de euros.

Por su parte, Marc Bernabé (2013) ha realizado un seguimiento de la distribución de manga en España entre los años 2001-2012, que permite hacer una valoración de la situación de este mercado en nuestro país. En primer lugar muestra un gráfico en el que se puede observar un descenso en las ventas desde el 2008 (año en el que se alcanza un punto álgido) hasta el 2010 (con datos similares a los de 2003-2004), pero con una estabilización en estos dos últimos años. Sugiere que además de la crisis económica, otras de las causas de esta evolución podrían ser el mercado de descargas ilegales o la selección de los títulos. Los líderes

³² Cfr. 2009:141.

actuales del mercado serían EDT (Glénat), Norma e Ivrea, seguida por de Planeta DeAgostini (que cada año pierde más cuota) y Panini, según se presenta en un segundo gráfico por editoriales. Bernabé cita también otros editores: Ponent Mon, La Cúpula, Astiberri, Herder, Japan Weekend, 001 Ediciones, Yowu Entertainment, Mikyway, Dolmen (sin publicaciones en 2012) y la desaparecida Mangaline.

A pesar de las estadísticas de ventas y números de publicaciones, también se puede calcular el estado actual del manga observando las actividades relacionadas que se celebran. El Salón del Manga, evento anual, bate récords de visitantes año tras año, con un total de 112.000 visitantes en su edición de 2012³³. Además de acoger el World Cosplay Summit, concurso de *cosplay* (disfrazarse de personajes de manga o *anime*) internacional organizado por la cadena japonesa de televisión TV Aichi, en el que el premio es un viaje a la final en Japón. Desde hace años se multiplican otras convenciones con el manga como protagonista, como el Salón del Manga de Jérez, Alicante, Valencia y las diferentes jornadas Japan Weekend. En conclusión, el manga y anime son un mercado establecido en nuestro país, que, además, empieza a recuperarse de la crisis económica actual, y que aumenta en número de aficionados cada año.

³³ BERENGUERAS, Josep M. (2013). "El Salón del Manga bate todos los récords con 112.000 visitantes". *elPeriódico* [versión en línea], <<http://www.elperiodico.com/es/noticias/ocio-y-cultura/salon-manga-bate-records-112000-visitantes-2242041>>, última consulta 20/5/2013.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. El concepto de cultura

Como se ha indicado anteriormente, en esta investigación se analizan y describen las referencias a la cultura japonesa en el manga y su traducción correspondiente. Debido a ello es necesario delimitar a qué se hace referencia cuando se habla de “cultura” para establecer un marco en el que situar estos elementos culturales. En cuanto a esta cuestión, son muchos los autores que han estudiado el concepto *cultura*, pero parece ser que aún no se ha llegado a fijar una definición consensuada, como bien indican Santamaria (2001:127-136)³⁴, Martínez (2004:127-133)³⁵, y Mangiron (2006:50-51). Son estos dos primeros autores los que realizan, además, un examen sobre las definiciones planteadas desde distintas perspectivas³⁶.

Newmark presenta una de las definiciones más antiguas de la cultura: “the way of life and its manifestations that are peculiar to a community that uses a particular language as its means of expression” (1988:94). Asimismo, Newmark afirma que pueden existir varias culturas dentro de un mismo idioma, idea que suscribe Hurtado (2001:607) al indicar que “no existe una correlación unívoca entre lengua y cultura, ya que dentro de una misma lengua pueden existir diversas comunidades culturales”. Esto último se puede comprobar en regiones donde conviven culturales que comparten una lengua común; por ejemplo, el caso más cercano es el de Cataluña y España, que, a pesar de compartir idioma, presentan diferencias culturales que se reflejan en el vocabulario y uso de la lengua.

En el tema que nos ocupa, seguiremos la definición de cultura de Samovar y Porter:

The deposit of knowledge, experience, beliefs, values, attitudes, meanings, social hierarchies, religion, notions of time, roles, spatial relationships, concepts of the universe, and material objects and possessions acquired by a group of people in the course of generations through individual and group striving (1997:12-13)³⁷.

Así como la propuesta de Mangiron:

Sistema de creences, valors, estratègies i entorns cognitius d’una comunitat que usa un llenguatge determinat per a comunicar-se i que són regulats per una sèrie de normes i convencions compartides per tots els membres d’una comunitat, que poden acceptar-les o bé rebutjar-les (2006:51).

³⁴ Citado por Mangiron (2006:50).

³⁵ Citado por Mangiron (2006:50).

³⁶ Martínez remite, a su vez, a Sales (2003).

³⁷ Empleada por Martínez (2004:133).

Ambas definiciones nos parecen adecuadas para enmarcar la metodología que se emplea en este trabajo. De esta manera, y teniendo en cuenta los elementos que se van a analizar, definiremos la cultura como el conjunto de conocimientos, valores, creencias, concepciones, convenciones, normas y leyes, relaciones y jerarquías sociales, objetos materiales y posesiones, compartido por una misma comunidad, que se manifiesta en el vocabulario y uso de la lengua.

3.2. El concepto de referente cultural

Hurtado (2001:523) habla de la “importancia de los elementos culturales” dentro del modelo comunicativo y sociocultural de la traducción, y analiza las reflexiones de traductólogos bíblicos como Nida, Taber y Margot. De Nida indica que es pionero en el estudio de los problemas de traducción causados por las diferencias culturales en su artículo “Linguistics and Ethnology in Translation Problems”³⁸, y recoge los cinco campos en los que se crearían estas diferencias culturales: ecología, cultura material, cultura social, cultura religiosa y cultura lingüística. Incluye también los matices que introduce Margot (1979), citando a Reyburn (1970), sobre la manera en que dos culturas construyen realidades diferentes, y hace hincapié en los siguientes puntos: a) las culturas toman caminos distintos para llegar a una meta idéntica o similar; b) un mismo objeto o acontecimiento puede tener significados diferentes; c) estos objetos o acontecimientos pueden existir en una cultura pero no en otra.

Además, Hurtado indica que los referentes culturales crean diferencias en distintos ámbitos y pertenecen a diferentes categorías. Esto suscribe lo expuesto anteriormente sobre el concepto de “cultura”, ya que se usan términos similares a los utilizados en su definición para clasificar estos elementos propios de cada cultura. Cita a los siguientes autores que los han estudiado y clasificado en los ámbitos siguientes:

- Š Vlahov y Florin (1970)³⁹: geografía y etnografía, folclore y mitología, objetos cotidianos y elementos sociohistóricos.
- Š Newmark (1988, 1992)⁴⁰: ecología, cultura material, cultura social, organizaciones, costumbres, actividades, procedimientos y conceptos, hábitos y gestos.
- Š Nord (1994)⁴¹ relaciona los elementos propios de una cultura con las funciones del lenguaje: fática, referencial, expresiva y apelativa.

³⁸ Citado por Hurtado (2001:523).

³⁹ Vlahov y Florin (1970) utilizan el término “realia”.

⁴⁰ Newmark (1988, 1992) se refiere a los culturemas como “palabras culturales extranjeras”.

⁴¹ Nord se basa en Agar (1992) al hablar de “puntos ricos”.

Š Katan (1999) los organiza por niveles lógicos: entorno, conducta, comunicación, valores, creencias, identidad.

Según Nida (1975)⁴², cuanto más importante es un ámbito cultural en una cultura, más abundante es el vocabulario existente en la lengua. Newmark (1988)⁴³ se refiere a esto como “foco cultural”, es decir, indica la existencia de un conjunto de términos especializados relacionados con un mismo campo. Velarde (1988: 68)⁴⁴ también apunta que “los temas que gozan de preferencia para los intereses y actividades de un grupo, propenden a atraer un gran número de sinónimos”. Por su parte, Bödeker y Frese (1987) y Koller (1992)⁴⁵ hablan de realidades físicas o ideológicas propias de una cultura concreta que plantean problemas de traducción. Y Nord (1997)⁴⁶ los observa como un fenómeno social de una cultura que otra cultura diferente entiende como propio de la primera. En conclusión, diremos que los referentes culturales son aquellos términos que hacen referencia a realidades específicas de una cultura concreta.

Existen una gran cantidad de denominaciones empleadas por los diferentes autores para hacer referencia al concepto que estamos tratando aquí. A continuación se recogen algunos de los términos acuñados por traductólogos o profesionales de la traducción, a modo de muestra de la diversidad existente⁴⁷:

1. *Culturema*: Hans Vermeer (1983), Christiane Nord (1994, 1997), Amparo Hurtado (2001) y Lucía Molina (2001)
2. *Elemento específico de una cultura (culture-specific item [CSI])*: Javier Franco (1996)
3. *Elemento vinculado a una cultura (culture-bound elements)*: Christiane Nord (1994) y Birgit Nedergaard-Larsen (1993)
4. *Fenómeno específico de una cultura*: Christiane Nord (1994)
5. *Marca cultural*: sinónimo de *referente cultural* usado por Assumpta Forteza (2005)
6. *Marcador cultural (cultural markers)*: Christiane Nord (1994) y Roberto Mayoral (1994)
7. *Palabra cultural (cultural words)*: Peter Newmark (1988)
8. *Punto rico (rich point)*: Michael Agar (1992)
9. *Realia*: Vlahov y Florin (1970), Bödeker y Frese (1987), Koller (1992)
10. *Referencia cultural*: Roberto Mayoral (1994) y Mangiron (2006); sinónimo de *referente cultural* usado por Forteza (2005)

⁴² Citado por Hurtado (2001:610-611).

⁴³ Citado por Hurtado (2001:611).

⁴⁴ Citado por Molina (2006:27).

⁴⁵ Citado por Hurtado (2001:611).

⁴⁶ Citado por Hurtado (2001:611).

⁴⁷ Citados por Hurtado (2001:608 y ss.) y Mangiron (2006:52-60).

11. *Referente cultural*: Santamaria (1999, 2001), Lucía Molina (2001), Marco (2002, 2004) y Assumpta Forteza (2005)
12. *Término cultural (cultural term)*: Peter Newmark (1988)

En cuanto a “elemento cultural”, Mangiron afirma que no se encuentra definido a pesar de utilizarse ampliamente:

[*Element cultural*] és un dels termes més utilitzats de forma genèrica, tot i que enlloc no el trobem definit. Cal dir, però, que és un terme força transparent i se sobreentén que al·ludeix a tot allò que forma part d’una cultura determinada i hi fa referència (2006:68).

Dentro de esta diversidad, se ha decidido utilizar en el presente trabajo “referente cultural”, además de “referencia cultural” y “elemento cultural” como sinónimos, para referirse a aquellos elementos propios de una cultura, como se ha descrito anteriormente. Las tres construcciones nos parecen transparentes, y han sido utilizadas como formas sinónimas por otros autores, principalmente para evitar la repetición que se produce al usar un único término. Desechamos el resto de elementos de la lista anterior, ya que nos parecen denominaciones demasiado específicas u opacas. En los siguientes puntos se incluyen las clasificaciones en las que nos hemos basado para crear la tabla de categorización de los elementos analizados.

3.2.1. Clasificación de Laura Santamaria

Santamaria denomina “referente cultural” al “objecte creat dins d’una cultura determinada amb un capital cultural distintiu, intrínsec en el conjunt de la societat, capaç de modificar el valor expressiu que atorguem als individus que hi estan relacionats” (2001:13). A partir de ahí crea una serie de categorizaciones⁴⁸ en las que clasifica dichos elementos, tal y como se reproduce en la tabla a continuación (sin los ejemplos):

Categorització temàtica	Categorització àrees
1. Ecologia	1. geografia/topografia
	2. meteorologia
	3. biologia
	4. ésser humà
2. Història	1. edificis
	2. esdeveniments
	3. personalitats

⁴⁸ Cfr. 2001:288

3. Estructura social	1. treball
	2. organització social
	3. política
4. Institucions culturals	1. belles arts
	2. arts
	3. religió
	4. educació
	5. mitjans de comunicació
5. Univers social	1. condicions socials
	2. geografia cultural
	3. transport
6. Cultura material	1. alimentació
	2. indumentària
	3. cosmètica, perruqueria
	4. oci
	5. objectes materials
	6. tecnologia

Tabla 1: Categorización de los elementos culturales según Santamaria

3.2.2. Clasificación de Carme Mangiron

Mangiron se decanta por el término “referencia cultural” (y “referente cultural” como sinónimo) y lo define como los “elements discursius presents en un text que al·ludeixen a una cultura determinada i aporten significat, expressivitat o color local (o una combinació de tots ells)⁴⁹”. A continuación se reproduce la tabla de las categorizaciones⁵⁰ que emplea, sin los ejemplos:

1. Medi natural
 - 1.1. Geologia
 - 1.2. Biologia
 - 1.2.1. Flora
 - 1.2.2. Fauna
2. Historia
 - 2.1. Edificis
 - 2.2. Esdeveniments històrics
 - 2.3. Institucions i personatges històrics
 - 2.4. Símbols nacionals
3. Cultura social
 - 3.1. Treball
 - 3.1.1. Professions
 - 3.1.2. Unitats de mesura
 - 3.1.3. Unitat monetària
 - 3.2. Condicions socials

⁴⁹ Cfr. 2006:63.

⁵⁰ Cfr. 2006:138-140.

- 3.2.1. Antropònims
 - 3.2.1.1. Antropònims convencionals
 - 3.2.1.2. Antropònims simbòlics
- 3.2.2. Relacions familiars
- 3.2.3. Relacions socials
- 3.2.4. Costums
- 3.2.5. Geografia cultural
- 3.2.6. Transport
- 4. Institucions culturals
 - 4.1. Belles arts
 - 4.1.1. Pintura, ceràmica i escultura
 - 4.1.2. Arts florals
 - 4.1.3. Música i dansa
 - 4.2. Art
 - 4.2.1. Teatre
 - 4.2.2. Literatura
 - 4.3. Religió
 - 4.4. Educació
- 5. Cultura material
 - 5.1. Llar
 - 5.2. Alimentació
 - 5.2.1. Menjar
 - 5.2.2. Beguda
 - 5.3. Indumentària
 - 5.4. Lleure
 - 5.4.1. Jocs
 - 5.4.2. Esports i arts marcials
 - 5.4.3. Hotels i restaurants
 - 5.5. Objectes materials
- 6. Cultura lingüística
 - 6.1. Sistema d'escriptura
 - 6.2. Dialectes
 - 6.3. Dites, expressions i frases fetes
 - 6.4. Jocs de paraules
 - 6.5. Insults
 - 6.6. Onomatopeies
- 7. Interjerències culturals
 - 7.1. Referències a altres llengües
 - 7.2. Referències a institucions culturals
 - 7.2.1. Pintura, ceràmica i escultura
 - 7.2.2. Literatura
 - 7.3. Referències històriques

Tabla 2: Categorización de los elementos culturales según Mangiron

Estos niveles se concibieron a partir del cuadro de Santamaria para el análisis de los referentes culturales de una obra literaria japonesa, pero, como se puede comprobar, esta clasificación está más desarrollada, ya que presenta más subcategorías que la anterior. Coincidimos con Mangiron en que las categorías deben adaptarse al contenido de cada texto

analizado, porque “si treballéssim amb altres obres originals ens caldria afegir altres subcategories, segons els referents culturals que hi apareguessin” (2006:137). De esa manera, en 4.2.4 se incluye nuestra clasificación, realizada a partir de las tablas de Santamaria y Mangiron, y adaptada al tipo de referentes que aparecen en nuestras obras.

3.3. Métodos, técnicas y estrategias de traducción

Hurtado afirma que existe confusión cuando se trata de distinguir entre el método, la técnica y las estrategias de traducción⁵¹. Por ese motivo, propone una separación de estos tres conceptos definiéndolos de la manera siguiente (2001:633-645).

- § **Método traductor:** desarrollo de un proceso traductor determinado regulado por unos principios en función del objetivo del traductor, respondiendo a una opción global que recorre todo el texto. Los métodos cambian en función del contexto y de la finalidad de la traducción.
- § **Técnica de traducción:** procedimiento, visible en el resultado de la traducción, que se utiliza para conseguir la equivalencia traductora a microunidades textuales; las técnicas se catalogan en comparación con el original. La pertinencia del uso de una técnica u otra es siempre funcional, según el *tipo textual*, la *modalidad de traducción*, la finalidad de la traducción y el *método* elegido.⁵²
- § **Estrategia traductora:** procedimientos, conscientes e inconscientes, verbales y no verbales, internos y externos, utilizados por el traductor para resolver los problemas encontrados en el desarrollo del proceso traductor y mejorar su eficacia en función de sus necesidades específicas.

Coincidimos con Hurtado en que el método que se elige de antemano para realizar una traducción guiará las técnicas que se empleen durante el proceso y las estrategias que se usen en cada momento. Así, de manera contraria, podemos perfilar qué tipo de traducción se planteó al examinar cómo se han tratado los elementos culturales.

Existe una relación entre el método elegido y las técnicas utilizadas; así, por ejemplo, en una traducción cuyo método traductor tenga como objetivo realizar una versión exotizante, sin duda, una de las técnicas de traducción que empleará el traductor frecuentemente será el préstamo (2001:267).

⁵¹ Hurtado (2001:256): “La técnica de traducción es otra de las nociones en torno a las cuales se ha generado confusión. (...) En cuanto a su denominación, ya que algunos autores las han denominado procedimientos, otros, estrategias. (...) Su concepción también ha generado confusión ya que generalmente se han considerado de modo prescriptivo y además, a veces, se han identificado con la noción de método o estrategia. (...) Se han propuesto diversas clasificaciones utilizando diferentes denominaciones con categorías que se solapan. (...) Pensamos que conviene distinguir entre método, estrategia y técnica”.

⁵² Énfasis en el original.

3.4. Técnicas de traducción

Sobre la clasificación para catalogar las técnicas de traducción y la terminología empleada para nombrarlas, existen numerosas propuestas realizadas desde los diferentes enfoques de la teoría de la traducción, ya que han sido estudiadas por muchos autores. No obstante, no es el propósito de este trabajo reunir las ni describirlas aquí, si no que se remite al lector, por ejemplo, a Mangiron (2006:77-98), quien analiza las propuestas de técnicas de traducción de Peter Newmark (1988), Sándor Hervey e Ian Higgins (1992), Birgit Nedergaards-Larsen (1993), Christiane Nord (1992), Javier Franco (1996), Lucía Molina (1998, 2001, 2002) y Amparo Hurtado (2001, 2002), Josep Marco (2002, 2004), Eirlys Davies (2003), y James Hobbs (2004); como también nombra a Eugene Nida (1964), Vinay y Darbelnet (1958), Gerardo Vázquez-Ayora (1977), y Jean Delisle (1993).

3.4.1. Clasificación de Amparo Hurtado

Hurtado realiza también un análisis de estas clasificaciones (basándose en la revisión realizada por Molina⁵³) que culmina en una propuesta propia⁵⁴. De esta manera, a continuación se ha reproducido el listado de técnicas de traducción tal y como aparecen en el glosario de Hurtado (2001:633-645), es decir, sin los ejemplos ni las referencias a otros autores, pero sí con los énfasis del original:

1. **Adaptación:** *Técnica de traducción* que consiste en reemplazar un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora.
2. **Ampliación lingüística:** *Técnica de traducción* que consiste en añadir elementos lingüísticos. Se opone a la técnica de *compresión lingüística*.
3. **Amplificación:** *Técnica de traducción* que consiste en introducir precisiones no formuladas en el texto original: informaciones, paráfrasis explicativas, etc. Incluye las notas del traductor. Se opone a la técnica de *elisión*.
4. **Calco:** *Técnica de traducción* que consiste en traducir literalmente una palabra o sintagma extranjero; puede ser léxico y estructural.
5. **Compensación:** *Técnica de traducción* que consiste en introducir en otro lugar del texto un elemento de información o un efecto estilístico que no ha podido reflejarse en el mismo sitio en que está situado en el texto original.
6. **Compresión lingüística:** *Técnica de traducción* que consiste en sintetizar elementos lingüísticos. Se opone a la técnica de *ampliación lingüística*.
7. **Creación discursiva:** *Técnica de traducción* que consiste en establecer una equivalencia efímera totalmente imprevisible fuera de contexto.

⁵³ Remite a Molina (1998:39-55).

⁵⁴ Cfr. Molina (1998,2001) y Molina y Hurtado (2001).

8. **Descripción:** *Técnica de traducción* que consiste en reemplazar un término o expresión por la descripción de su forma y/o función.
9. **Elisión:** *Técnica de traducción* que consiste en no formular elementos de información del texto original. Se opone a la técnica de *amplificación*.
10. **Equivalente acuñado:** *Técnica de traducción* que consiste en utilizar un término o expresión reconocido (por el diccionario, por el uso lingüístico) como equivalente en la lengua de llegada.
11. **Generalización:** *Técnica de traducción* que consiste en utilizar términos más generales o neutros. Se opone a la técnica de *particularización*.
12. **Modulación:** *Técnica de traducción* que consiste en realizar un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del texto original; puede ser léxica y estructural.
13. **Particularización:** *Técnica de traducción* que consiste en utilizar términos más precisos o concretos. Se opone a la técnica de *generalización*.
14. **Préstamo:** *Técnica de traducción* que consiste en integrar una palabra o expresión de otra lengua sin modificarla. Puede ser puro (sin ningún cambio) o naturalizado (transliteración de la lengua extranjera).
15. **Traducción literal:** *Técnica de traducción* que consiste en traducir palabra por palabra un sintagma o expresión.
16. **Transposición:** *Técnica de traducción* que consiste en cambiar la categoría gramatical.
17. **Variación:** *Técnica de traducción* que consiste en cambiar elementos lingüísticos (o paralingüísticos: entonación, gestos) que afectan a aspectos de la variación lingüística: cambios en el *tono*, el *estilo*, el *dialecto social*, el *dialecto geográfico*, etc.

Tabla 3: Categorización de las técnicas de traducción según Hurtado

En una propuesta posterior⁵⁵ se añade la técnica de *Sustitución (lingüística o paralingüística)*, que consiste en cambiar elementos lingüísticos por paralingüísticos (entonación, gestos) o viceversa, y se utiliza principalmente en la interpretación. *Elisión* se convierte en *Reducción*, y su descripción es más clara al indicar que consiste en “eliminar información del texto de partida en el meta”.

3.4.2. Clasificación de Carme Mangiron

Recuperamos también la clasificación de Mangiron⁵⁶, propuesta que se fundamenta principalmente en la de Marco (2004) con algunas modificaciones; esta última se basa, a su vez, en la de Hurtado y Molina⁵⁷. Creemos que presenta algunas diferencias interesantes respecto a la anterior, como por ejemplo la inclusión de las técnicas de sustitución de un elemento poco conocido en la cultura meta por un préstamo más conocido (*adaptación intracultural*,

⁵⁵ Cfr. Molina y Hurtado (2002).

⁵⁶ Cfr. Mangiron (2006:140-146).

⁵⁷ Cfr. Mangiron (2006:114).

descripción intracultural, generalización intracultural y particularización intracultural) y el cambio en el uso de la técnica *creación*. Resumimos la descripción de las técnicas a continuación (sin los ejemplos):

1. **Adaptación:** Sustitución de una referencia a la cultura original por una a la cultura meta.
2. **Adaptación intracultural:** Sustitución de una referencia a la cultura original por una sinónima a la misma cultura que es más conocida para el lector meta.
3. **Amplificación:** Se mantiene el referente cultural y se añade información necesaria para que el lector meta lo comprenda.
4. **Compresión:** Se elimina parte de la información para que el lector meta acepte el referente (por ejemplo, porque se considere irrelevante o por motivos ideológicos).
5. **Creación:** Introducción de un referente cultural en la cultura original o meta, fruto de la creatividad del traductor.
6. **Descripción:** Explicación mediante una paráfrasis de la forma o función del referente cultural original.
7. **Descripción intracultural:** Paráfrasis explicativa que utiliza un referente de la cultura original más conocido por los lectores meta.
8. **Equivalente acuñado:** Uso de la traducción establecida del referente cultural original en la comunidad meta.
9. **Generalización:** Uso de un término o una expresión más genérico.
10. **Generalización intracultural:** Uso de un término o una expresión más genérico (normalmente un hiperónimo) de la cultura original más conocido por los lectores meta.
11. **Omisión:** Eliminación de la referencia cultural (por ejemplo, porque se considere irrelevante o por motivos ideológicos).
12. **Particularización:** Uso de un término más específico.
13. **Particularización intracultural:** Uso de un término más específico de la cultura original más conocido por los lectores meta.
14. **Préstamo (puro o naturalizado):** Uso de una palabra que pertenece al léxico común de otra lengua y cultura. Puros son los transcritos literalmente y marcados en cursiva. Naturalizados son los que ya forman parte del léxico común de la cultura meta y aparecen en los diccionarios.
15. **Traducción literal:** Traducción literal de un referente cultural, a partir del significado de los caracteres que lo forman.
16. **Transliteración:** Transcripción de los nombres propios (antropónimos, topónimos, títulos) de una lengua que no usa el mismo alfabeto, pero no del léxico común.
17. **Transposición:** Cambio de la categoría gramatical de un referente.
18. **Variación:** Sustitución de un dialecto geográfico por otro.

Tabla 4: Categorización de las técnicas de traducción según Mangiron

En 4.2.5 se describe la propuesta clasificación que se ha decidido utilizar en el análisis de los referentes culturales de esta investigación. Así, remitimos a dicho apartado para la consulta de los términos y ejemplos de cada tipo de técnica.

4. CORPUS Y METODOLOGÍA

4. 1. Descripción y justificación del corpus

Como se ha indicado anteriormente, en el presente trabajo se realiza una clasificación de las referencias culturales, como también un posterior análisis descriptivo del tratamiento que se le da a estos elementos en las traducciones de mangas al castellano publicados en España. Con este propósito, inicialmente se seleccionaron una serie de obras que abarcaban todas las editoriales posibles (Norma, Glénat/EDT, Planeta DeAgostini, etc.) y todos los géneros demográficos⁵⁸, desde los años noventa hasta la actualidad. De esta manera se construía un corpus que permitía obtener una muestra amplia y variada de los términos originales y sus traducciones. No obstante, finalmente se acotó el objeto de estudio⁵⁹ y se determinó que el corpus estaría formado por el primer volumen de los títulos siguientes: 「無限の住人」 (*Mugen no jûnin*, *La espada del inmortal*); *GALS!*; 「平成よっぱらい研究所」 (*Hesei yopparai kenkyûjo*, *Vidas étlicas*), y 「らんま½」 (*Ranma ½*).

La publicación de los volúmenes seleccionados comprende los años 2001-2003, un periodo de tiempo que no permite realizar un estudio diacrónico, aunque es posible que se puedan apreciar diferencias en los formatos de publicación o traducciones. En cuanto al género, cada título pertenece a uno diferente: *seinen*, *shôjo*, *jôsei* y *shônen* (escritos en el mismo orden en el que se han citado las obras en el párrafo inmediatamente superior). A pesar de que se han publicado también obras de manga *kodomo* (como por ejemplo *Doraemon*⁶⁰), no se ha incluido ninguna en el corpus. El motivo es que no se ha podido conseguir la versión original en japonés de series con fechas de publicación similares al resto de los mangas escogidos.

En cuanto a *La espada del inmortal*, esta obra es interesante porque se ha publicado en dos ocasiones en España: la primera en 1997 por Norma, una traducción directa desde el japonés en formato *comic-book* con un total de 10 números (correspondientes a los cuatro primeros tomos japoneses), y desde 2003 por Glénat, ya en el mismo formato de publicación que el tomo original. Por su parte, *GALS!* tuvo bastante éxito en el momento en que salió a la venta, porque, aunque no se dispone de los datos de ventas, se editó también la versión animada en dos ocasiones (una versión normal y otra *deluxe*) bajo el nombre de *Super Gals!* (licenciado por Jonu Media) y se publicaron otros mangas de la misma autora. Un caso especial

⁵⁸ Véase 2.3.

⁵⁹ Véase 1.2.

⁶⁰ Recientemente se publicó el manga de corte humorístico *El dulce hogar de Chi*, sobre la vida de un gato y su familia humana. Aunque pudiera parecer para niños, en realidad está dirigido a adultos y se incluye en el género *seinen*.

es el de *Vidas étlicas*, ya que esta obra está editada por Ivrea, una editorial Argentina con filial española. Este hecho es de interés porque el traductor, Marcelo Vicente, es argentino (a pesar de que el tomo solo se ha publicado en España), y es posible que se puedan apreciar diferencias en el vocabulario o uso del lenguaje. Finalmente, *Ranma ½* presenta una similitud con *La espada del inmortal*, y es que se trata de una reedición de una publicación más antigua de Planeta DeAgostini (1994), y se diferencia del resto de obras en que está publicada en el sentido de lectura occidental.

Aparte de los motivos que se han indicado, se enumeran a continuación las razones por las que se han escogido las obras:

1. La versión japonesa tenía que estar disponible y ser de fácil acceso para nuestro propósito. De lo contrario, no se podían obtener los términos de partida de la traducción.
2. La selección de obras publicadas por editoriales diferentes facilitaría la comparación de las decisiones que se toman en cuanto a los formatos de publicación y el grado de adaptación de estas. No obstante, si esto no fuera posible, se considera que sería igualmente de interés utilizar títulos de una misma editorial, ya que se podría observar si una misma empresa realiza distinciones según el tipo de manga, si en todos se aplican las mismas pautas, o si siguen otros criterios.
3. Sería conveniente que las obras pertenecieran a géneros diferentes en la medida de lo posible. De esta manera es posible obtener una muestra más amplia que permita comparar el tipo, cantidad y densidad de los elementos culturales según el público al que se dirigen.
4. Se realiza un estudio sincrónico mediante la inclusión de los primeros números de cada serie (en el caso de *Vidas étlicas*, que se trata de un número único, se ha comprobado que la fecha fuera la adecuada), ya que todas están publicadas en un rango de años relativamente cercano (2001-2003).

4.2. Metodología

4.2.1. Modelo de análisis de las obras del corpus

Para el análisis de los textos del corpus, tanto los originales como los traducidos, hemos seguido los puntos marcados por Mangiron (2006:123-135). Su propuesta de análisis se basa en Toury (1985), Nord (1991,1997) y Levefere (1992), e indica los elementos que se tienen que tener en cuenta: a) la obra original y los factores extratextuales (sociológicos, económicos y culturales) que la rodean; b) los factores extratextuales que rodean la producción y la recepción de la traducción; c) los elementos textuales presentes en la traducción, las técnicas de traducción utilizadas y las posibles causas de las decisiones del traductor. Delinea también ocho etapas⁶¹ en las que sitúa el texto original y el meta, y que culminan en el modelo de análisis que se reproduce a continuación:

1. Anàlisi del text original
 - 1.1. Factors extratextuals
 - a) L'autor i la seva obra
 - b) La intenció i el motiu de la comunicació
 - c) Els destinataris
 - d) El mitjà
 - e) El lloc i l'època
 - f) La recepció
 - 1.2. Elements textuals
 - a) Les referències culturals
 - b) L'estil de l'autor
2. Anàlisi dels textos meta
 - 2.1. Factors extratextuals
 - a) El traductor y la seva obra
 - b) L'iniciador i el mecenatge
 - c) El lloc i l'època de publicació
 - d) La presentació de la traducció
 - e) Els destinataris
 - f) La finalitat de la traducció
 - g) La recepció
 - h) Les normes de traducció
 - 2.2. Elements textuals
 - a) Les referències culturals
 - b) L'estil de les traduccions

Tabla 5: Modelo de análisis de Mangiron

⁶¹ Cfr. 2006:124-125.

Como en nuestro caso no se pretende analizar esta información en detalle, sino tan solo observar y describir el tipo de referentes culturales y su traducción, hemos desechado algunos de los puntos del análisis. Se elimina “El traductor y su obra” porque solo se ha encontrado información sobre dos de ellos, y no ha sido posible contactar con el resto; también el punto 2.2. completo porque se analizan más adelante en el análisis del corpus. Así, se presentará la información siguiente según se muestra en la figura inmediatamente inferior y según se detalla en cada de los elementos de más abajo.

1. Análisis del texto original
 - 1.1. Factores extratextuales
 - a) El autor y su obra
 - b) Destinatarios
 - c) Medio
 - d) La recepción
 - 1.2. Elementos textuales
 - a) Las referencias culturales
 - b) El estilo del autor
2. Análisis del texto meta
 - 2.1. Factores extratextuales
 - a) El iniciador
 - b) Las normas de traducción

Tabla 6: Modelo de análisis de las obras

1. Análisis del texto original

1.1. Factores extratextuales

- a) El autor y su obra: se facilita el nombre del autor, así como su fecha y lugar de nacimiento, y se perfila su trayectoria profesional a grandes rasgos.
- b) Destinatarios: se indica a qué género demográfico pertenece el manga analizado, lo que da información sobre el público objetivo.
- c) Medio: hace referencia a la editorial de publicación y cómo se ha publicado.
- d) Recepción: éxito y popularidad de la obra.

1.2. Elementos textuales

- a) Referencias culturales: cantidad de elementos culturales utilizados por el autor.
- b) Estilo del autor: tipo de lenguaje empleado por el autor, si contiene ironía, sarcasmo, humor, etc.

2. Análisis del texto meta

2.1. Factores extratextuales

- a) El iniciador: nombre de la editorial de publicación y si situación en el mercado.
- b) Las normas de traducción: normas que guían al traductor durante el proceso traducción y determinan el producto final (traducción domesticadora o extranjerizante, finalidad, uso de traducciones previas, uso de notas a pie, posibilidad de notas del traductor al final del tomo, etc.).

4.2.2. Creación del corpus

El corpus que se utiliza en el presente trabajo de investigación recopila los referentes culturales extraídos de las siguientes obras: *La espada del inmortal*, *GALS!*, *Vidas etílicas*, y *Ranma ½*). Estos se han ordenado según el género y la obra seleccionados, además de clasificarse de acuerdo con la lista de categorización (área y subárea) y con los tipos de técnicas traductoras que se detallan más adelante en 4.2.4 y 4.2.5, respectivamente. Los descriptores que se utilizan para indexar las referencias culturales comprenden el texto de partida, la versión traducida, y la página del referente en el original. Esto se ha realizado mediante el uso de un libro de Excel, ya que permite usar fórmulas para contabilizar, filtrar y seleccionar elementos concretos del grupo y, además, crear listas de clasificación. Así, para la creación del corpus se han seguido una serie de pasos como se indica a continuación:

1. La primera fase consiste en realizar una selección de las obras de manga a partir de las cuales se quieren extraer los elementos culturales con los que dar forma al corpus. Dichas obras deben cumplir una serie de requisitos, que se describen con más detalle en 4.1.
2. En esta segunda fase se comparan las versiones originales en paralelo con las traducciones de cada obra seleccionada para extraer los elementos susceptibles de estudio. Se anotan los referentes culturales en un documento indicando su procedencia, obra y paginación, para poder situarlas posteriormente en su contexto.
3. En la tercera fase se clasifican los elementos culturales según las categorías que se han determinado. También se anotan cuál o cuáles son las técnicas empleadas en su traducción.
4. Finalmente, en la cuarta fase, se analizan los datos obtenidos. Se comparan con los del resto de obras y, dentro de una misma fuente, se estudian las diferencias según la categoría del referente cultural y el tipo de texto de partida. Si los datos los permiten, se establecerán los ámbitos de los referentes y las técnicas empleadas más abundantes, así como el método traductor. No se incluyen en el análisis todos los

términos culturales obtenidos de los tomos de manga, sino que se escogen aquellos que se consideran más significativos por su pertenencia a un área cultural concreta, el número de veces que aparece, y por la existencia de diferentes técnicas traductoras utilizadas en cada caso.

4.2.3. Clasificación de los referentes culturales

En general se estudian todas las referencias a elementos propios de la cultura japonesa que aparezcan en las obras seleccionadas, como por ejemplo los nombres de edificios, personalidades, la organización del sistema educativo, político y judicial, los medios de comunicación, transporte, religión, lugares, objetos materiales, artes y bellas artes, ocio, etc. En conclusión, todo aquello que no exista en la cultura meta y pueda resultar opaco para el lector de la versión traducida. No se incluyen los elementos transculturales, es decir, aquellos que tienen un referente similar en ambas culturas⁶² y, por lo tanto, crean una imagen igual o muy similar en los lectores de partida y meta.

Se analizan los nombres propios de personalidades, edificios, lugares, etc., ya que coincidimos con Mangiron⁶³ en que son referentes culturales al aludir a realidades propias de una cultura determinada. Sin embargo, no coincidimos en que sea realmente importante tener en cuenta los nombres propios de los personajes no públicos, ya que crean una imagen similar tanto en el lector meta como en el de partida. Por ejemplo, si un personaje tiene nombre japonés como parte de su caracterización, el lector entiende que es japonés y lo sitúa en el contexto concreto de la obra, y lo mismo sucede si tiene un nombre “típico” de cualquier otro país.

Sin embargo, la globalización permite que algunos de estos referentes característicos de una cultura determinada traspasen fronteras, y resulten conocidos y familiares en otros contextos culturales⁶⁴. De esta manera, podemos encontrar traducciones en las que se sustituye un elemento poco conocido en la cultura meta por uno más conocido pero aún propio de la cultura de partida⁶⁵. En estos casos en los que el término forma parte del conocimiento de ambas culturas, tanto de la del texto de partida como de la del meta, es posible mantener un cierto tono exotizante en la traducción utilizando un préstamo que

⁶² De la misma manera no los incluye Mangiron en su corpus (2006:136).

⁶³ “Els noms propis són clars referents culturals que al·ludeixen a un personatge, un lloc o una institució que pertanyen a una cultura concreta i permeten al lector situar el text culturalment. Si en una novel·la trobem un personatge que es diu Jordi de seguida la identificarem amb la cultura catalana; i en topa-nos en un text amb la Torre Eiffel de seguida la relacionarem amb París i la cultura francesa” (2006:63).

⁶⁴ Santamaria trata este fenómeno en profundidad en su tesis (2001:141-144).

⁶⁵ Franco (1996) utiliza la denominación *universalización parcial* para referirse a la técnica en la que se sustituye un término propio de la cultura de origen por otro de la misma cultura pero conocido en la meta.

permite que no sea necesario ampliar la información (mediante explicaciones, reformulaciones, notas a pie de página u otros procedimientos habituales en estos casos).

En cuanto a los referentes que aparecen en más de una ocasión, solo se han recogido las repeticiones de aquellos en los que la traducción de un mismo término es diferente, ya que es posible que estas diferencias nos den pistas sobre de qué manera influye el contexto textual o cotexto. Se ha decidido, pues, incluirlo (la frase donde aparece el referente, o el fragmento del texto anterior o posterior) en los casos en los que parecía relevante para la traducción, es decir, si determinaba de qué manera se trasladada un elemento en cada situación concreta. Así, es posible que se observen situaciones en que una misma referencia se haya traducido de formas diferentes debido a los elementos que lo acompañan.

En lo referente a la clasificación de los elementos culturales, se decidió utilizar el sistema de categorías de Laura Santamaria⁶⁶. De esta manera, se creó el corpus y se usaron los términos de dicha clasificación. Sin embargo, durante este proceso se hizo patente el hecho de que algunos apartados eran poco adecuados para este caso de estudio, a otros no se les daba uso e, incluso, faltaban algunas categorías, necesarias debido al tipo de documentos utilizados. Por ese motivo nos planteamos modificar las dicotomías iniciales para que se adaptaran mejor, en la medida de lo posible, a las necesidades de la presente investigación. Antes de llevar a cabo estas modificaciones, se estudió la tesis de la doctora Carme Mangiron, que se diferencia de este trabajo en el tipo de obra estudiada (en su caso es una novela y en este es manga), y el resultado fue un sistema de clasificación más adecuado y funcional para estudiar y analizar la traducción de estos componentes en el manga.

Mangiron, a su vez, reestructuró las clasificaciones de Santamaria (1998, 2001) para el análisis del corpus en su tesis, además de añadir las categorías *cultura lingüística* e *interjerencias culturales* de Molina (1998, 2001). Con la primera denominación de Molina, Mangiron analizaba “les referències al sistema d’escriptura, les frases fetes, i fins i tot els jocs de paraules i les onomatopeies⁶⁷”. En nuestro caso se tomó la decisión de no estudiar este tipo de referentes lingüísticos, a pesar de ser propios de la cultura de partida, por la limitación en la extensión del presente trabajo. En la segunda categoría de Molina se sitúan los referentes a otras culturas, elementos que tampoco se han tenido en cuenta para nuestro estudio como se ha indicado anteriormente.

⁶⁶ Véase 3.2.1, tabla 1.

⁶⁷ Cfr. 2006:136.

4.2.4. Descripción de la clasificación empleada

En este apartado se describen los ámbitos y subámbitos en los que se clasifican los elementos estudiados. Como hemos indicado anteriormente, nos hemos basado principalmente en la propuesta de Mangiron (2006)⁶⁸, pero con algunas modificaciones que creemos que facilitan dicha clasificación.

- 1) **Medio y entorno natural.** Esta categoría se divide en la geología y biología (esta última en flora y fauna), pero creemos que también debería incluir el resto de ciencias que estudian el medio ambiente y el entorno natural (meteorología, geografía, etc.) según sea necesario en cada caso. *Geografía* hace referencia a la descripción del paisaje y a los topónimos de lugares naturales, pero no de ciudades, ni similares. En el caso de encontrar referencias a fenómenos de la naturaleza, se incluirían también (como los tifones o los *tsunami*⁶⁹). El nombre se ha modificado de *Medio natural* a *Medio y entorno natural*, ya que nos parece más descriptivo y transparente.
- 2) **Historia.** Incluye todos los referentes a la historia de una cultura, como los nombres de edificios, acontecimientos, instituciones y personajes históricos. Así pues, se conserva el mismo uso que en la clasificación original; excepto que las unidades de medida y moneda pasan a formar parte de este grupo porque su estudio puede indicar una época histórica o un periodo temporal concreto. Se añade la toponimia de lugares que ya no existen en la actualidad, como los nombres de antiguas ciudades o barrios, o antiguos nombres de lugares que aún existen.
- 3) **Estructura social.** Recoge las referencias a la estructura social, como aquellas relacionadas con el trabajo y las profesiones, y a las condiciones sociales (relaciones sociales, costumbres, etc.). *Geografía cultural* hace referencia a los nombres de ciudades, pueblos, barrios, calles, edificios (no históricos), etc. Las unidades de medida y las monetarias se incluyen en *Historia*, como se indica en dicho apartado. *Trabajo y profesiones* se unen en un mismo nivel, ya que se tratan de un mismo concepto. Se añade el subapartado de *Sistema político, judicial y administración*, ya que no existía un grupo claro donde incluir los términos que hacen referencia a estos ámbitos.
- 4) **Instituciones culturales.** Agrupa todo lo concerniente a las artes (teatro y literatura) y bellas artes (pintura, cerámica, escultura, arte floral, música y danza), así como también a las instituciones religiosas y educativas, y los medios de comunicación.

⁶⁸ Véase 3.2.2, tabla 2.

⁶⁹ Cfr. Mangiron (2006:66).

- 5) **Cultura material.** Reúne los objetos del hogar, indumentaria, alimentación, y todo lo relacionado con el ocio, como se detalla en la tabla. *Objetos materiales* pasa a llamarse *Otros objetos materiales*, e incluye todo lo que no puede clasificarse en los subapartados anteriores. Se recupera el subámbito de *Cosmética y peluquería* de Santamaria (2001), que se agrupa con el de *Indumentaria (ropa y complementos)*.

Se elimina el apartado de *Cultura lingüística* en nuestra clasificación, puesto que decidimos no estudiar este tipo de elementos por su complejidad (sistema de escritura, dialectos, expresiones, onomatopeyas, insultos, etc.), como se ha indicado anteriormente. Tampoco utilizamos el apartado *Interjerencias culturales*, que aglutina las referencias a otras culturas, por las mismas razones. De este modo, teniendo en cuenta todo lo planteado hasta este punto, se presenta la tabla final de los ámbitos y subámbitos.

1. Medio y entorno natural
 - 1.1. Geografía
 - 1.2. Biología (flora y fauna)
2. Historia
 - 2.1. Edificios históricos
 - 2.2. Acontecimientos históricos
 - 2.3. Instituciones y personalidades históricas
 - 2.4. Unidades de medida
 - 2.5. Unidad monetaria
 - 2.6. Topónimos
 - 2.7. Símbolos nacionales
3. Estructura social
 - 3.1. Trabajo y profesiones
 - 3.2. Sistema político, judicial y administración
 - 3.3. Grupos sociales
 - 3.4. Condiciones sociales
 - 3.4.1. Relaciones sociales
 - 3.4.2. Costumbres
 - 3.4.3. Geografía cultural
 - 3.4.4. Transporte
4. Instituciones culturales
 - 4.1. Bellas artes (pintura, cerámica, escultura, arte floral, música y danza)
 - 4.2. Arte (teatro y literatura)
 - 4.3. Religión
 - 4.4. Educación
 - 4.5. Medios de comunicación
5. Cultura material
 - 5.1. Hogar
 - 5.2. Alimentación (comida y bebida)
 - 5.3. Indumentaria (ropa y complementos), cosmética y peluquería
 - 5.4. Ocio
 - 5.4.1. Juegos, videojuegos y pasatiempos
 - 5.4.2. Deportes y artes marciales

- 5.4.3. Edificios (hoteles, restaurantes, tiendas)
- 5.4.4. Películas y series
- 5.5. Otros objetos materiales (objetos cotidianos, tecnología)

Tabla 7: Categorización de los elementos culturales

4.2.5. Clasificación de las técnicas de traducción

En lo que corresponde a los términos que se van a emplear para la clasificación de las técnicas de traducción, se ha decidido utilizar las propuestas de Hurtado (2001) y Mangiron (2006) que se detallan en 3.4.1 (tabla 3) y 3.4.2 (tabla 4). Se combinan ambas según su utilidad en el análisis del tratamiento de los elementos culturales, siendo el listado de técnicas empleadas el siguiente: *Adaptación, Adaptación intracultural, Amplificación, Calco, Compensación, Creación, Descripción, Descripción intracultural, Equivalente acuñado, Generalización, Generalización intracultural, Modulación, Particularización, Particularización intracultural, Préstamo, Reducción, Traducción literal, Transliteración, Transposición y Variación*.

En cuanto a la división entre *Adaptación* y *Adaptación intracultural*, *Descripción* y *Descripción intracultural*, *Generalización* y *Generalización intracultural*, y *Particularización* y *Particularización intracultural*, mantenemos esta diferenciación porque coincidimos con Mangiron en que estas técnicas se pueden aplicar usando términos de la misma cultura o de la cultura meta, según crea conveniente el traductor en cada situación. Y para la técnica de *Creación* se conserva la descripción de Mangiron, porque en el caso de Molina y Hurtado la creación (*Creación discursiva*) solo se podría aplicar en casos concretos y descontextualizados (como en los títulos de las obras), cuando ciertamente el traductor puede crear una equivalencia no efímera en cualquier momento y situación.

Mantenemos la técnica de *Calco* porque creemos que es diferente de la de *Traducción literal*, ya que en el primer caso se copia el léxico o la estructura original⁷⁰, y en el segundo se trata de la traducción palabra por palabra de todos los elementos de un sintagma o frase. Mangiron indica que la técnica *Variación* solo se aplica en el caso del cambio en los dialectos; sin embargo, preferimos mantener el uso original de Hurtado en el que también consiste en cambios en el tono, el estilo u otros cambios lingüísticos similares. La técnica *Transliteración* es necesaria también en nuestra investigación para la transcripción de los nombres japoneses al alfabeto latino, como también lo es en el estudio de Mangiron. De la misma manera que dicha

⁷⁰ El *Diccionari de la llengua catalana* del Institut d'Estudis Catalans define *calco* como "Manlleu que reflecteix l'estructura d'una forma estrangera a través d'una combinació d'elements nadius. Un calc lèxic, un calc sintàctic".

autora, el préstamo se utilizaría únicamente para el léxico común⁷¹, y en los nombres propios se trataría de una transcripción⁷².

La única diferencia entre *Compresión* y *Omisión* (que corresponden ambas a la técnica *Elisión* de Hurtado) es que en la primera se elimina solo parte de la información del referente cultural, en cambio, en la segunda se elimina totalmente. Como en ambas técnicas se suprime información contenida en el texto original, y su uso es casi idéntico, creemos que es más práctico establecer un único término que recoja estos dos usos. Así, utilizaremos la técnica de Hurtado, ya que cumple esta función, aunque la denominación que se utilizará es la de la última propuesta de clasificación⁷³, en la que se llama *Reducción*.

Se descartan las técnicas *Ampliación lingüística* y *Compresión lingüística* de Hurtado porque no consideramos relevante que el número de palabras en el original y en la traducción sea coincidente o no. En el caso de la traducción del japonés, en que el sistema de escritura es completamente diferente al alfabeto latino que se usa en castellano, medir el total de elementos lingüísticos es complicado. Además, no parece que se deba a una decisión consciente del traductor, sino que más bien responde al hecho de que siempre existen varias maneras de transmitir un mismo mensaje utilizando palabras y construcciones sinónimas.

El resto de técnicas compartidas por las propuestas de ambas autoras (*Adaptación*, *Amplificación*, *Descripción*, *Equivalente acuñado*, *Generalización*, *Particularización*, *Préstamo*, *Transposición*) mantienen el mismo uso descrito originalmente por Hurtado. De esta manera, a continuación se define la tabla que se va a utilizar, con ejemplos propios creados para este caso:

Técnica	Explicación y ejemplo
Adaptación	Consiste en sustituir un elemento cultural de la cultura de partida por otro propio de la cultura meta. 中学 [chûgaku] ¹ ESO (<i>Vidas etílicas</i> , p. 53)
Adaptación intracultural	Igual que en la técnica de <i>Adaptación</i> , salvo que el elemento original se sustituye por otro referente similar de la misma cultura pero que es más conocido para el lector meta. 族車 [zokusha] ¹ <i>yakuza</i> (<i>Vidas etílicas</i> , p. 14)
Amplificación	Consiste en conservar el referente cultural original (normalmente en forma de préstamo) y añadir información necesaria para que el lector meta lo comprenda (notas a pie de página, paráfrasis explicativas, etc.).

⁷¹ Cfr. 2006:115.

⁷² En nuestro caso se utiliza el sistema Hepburn para la romanización del japonés.

⁷³ Véase 3.4.1.

	江戸時代、深川にあった遊里 [Edo jidai, Fukagawa ni atta yûri] ¹ Nombre de un barrio de buena vida del periodo Edo (1600-1867), situado en Fukugawa (actual distrito de Kôôtô, Tokio). (<i>La espada del inmortal</i> , p. 128)
Calco	Uso de un préstamo o traducción literal de una palabra o sintagma extranjero aun cuando existe una forma propia de la lengua meta; puede ser de tipo léxico y estructural. Tokyo ¹ Tokyo (<i>Ranma ½</i> , p. 5)
Compensación	Se añade en otro lugar del texto meta la información o efecto estilístico que producía el referente cultural original y que no ha podido reflejarse en el mismo sitio en que está situado en el texto de partida. ルーズ[rûzu] ¹ calcetines loose (<i>GALS!</i> , p. 156)
Creación	Introducción de un referente cultural en la cultura meta, fruto de la creatividad del traductor. テレ狩り[tere-gari] ¹ “timo del ligue” (<i>GALS!</i> , p. 66)
Descripción	Sustitución del referente original por la descripción de su forma o función. 援助交際[enjo kôsai] ¹ hago lo que me piden y ellos me pagan (<i>GALS!</i> , p. 36)
Descripción intracultural	Igual que en la técnica de <i>Descripción</i> , salvo que se utilizan elementos de la cultura original más conocidos para los lectores meta. 参勤[sankin] ¹ ir a ver al <i>Shôgun</i> (<i>La espada del inmortal</i> , p. 219)
Equivalente acuñado	Consiste en utilizar la traducción establecida (por uso o por estar incluida en los diccionarios) del referente cultural original en la lengua meta. 茶[cha] ¹ té (<i>La espada del inmortal</i> , p. 12)
Generalización	Uso de términos más generales (habitualmente en forma de hiperónimo). Se opone a la técnica de particularización. 萩[hagi] ¹ pastelitos (<i>La espada del inmortal</i> , p. 39)
Generalización intracultural	Igual que en la técnica de <i>Generalización</i> , salvo que se utiliza un elemento de la cultura original más familiar para el lector meta. 旗本[hatamoto] ¹ samurai (ejemplo creado)
Modulación	Cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del referente cultural en el texto de partida, que puede ser léxico o estructural. 指導室[shidôshitsu] ¹ mi despacho (<i>GALS!</i> , p. 162)

Particularización	Uso de términos más precisos o concretos que el referente original. Se opone a la técnica de generalización. 先生 [sensei] ¹ doctor (<i>Ranma ½</i> , p. 67)
Particularización intracultural	Igual que en la técnica de <i>Particularización</i> , salvo que se utiliza un elemento de la cultura original más familiar para el lector meta. 修行 [shugyô] ¹ kenpo (<i>Ranma ½</i> , p. 49)
Préstamo	Uso de una palabra o expresión del léxico común de la lengua de partida. Puede ser un préstamo puro (transcrito literalmente y marcado en cursiva) o naturalizado (se adapta a la grafía de la lengua meta y aparece en los diccionarios). ラーメン [râmen] ¹ ramen (<i>Vidas etílicas</i> , p. 26)
Reducción	Consiste en suprimir un referente o parte de la información del texto original en el texto meta. Se opone a la técnica de amplificación. 酒 [sake] ¹ ∅ (<i>Vidas etílicas</i> , p. 60)
Traducción literal	Técnica de traducción que consiste en traducir palabra por palabra una expresión u oración. 王様のゲーム [Ôsama no gêmu] ¹ El juego del rey (<i>Vidas etílicas</i> , p. 172)
Transliteración	Transcripción de los nombres propios (antropónimos, topónimos, títulos) de la lengua de partida al alfabeto de la lengua meta. 渋谷 [Shibuya] ¹ Shibuya (<i>GALS!</i> , p. 9)
Transposición	Cambio de la categoría gramatical de un referente. 渋谷 [Shibuya] ¹ aquí (<i>GALS!</i> , p. 51)
Variación	Cambio de los elementos lingüísticos que afectan a aspectos de la variación lingüística: cambios en el tono, estilo, dialecto, nivel de formalidad, etc. お茶菓子 [o-chagashi] ¹ pastelillo (<i>La espada del inmortal</i> , p. 24)

Tabla 8: Clasificación de las técnicas de traducción

5. ANÁLISIS DEL CORPUS

5.1. Presentación y análisis de las obras

En las siguientes secciones se detallan los mangas que se han escogido para construir el corpus del presente trabajo. La información se presenta en forma de fichas, y estas comprenden los datos siguientes: título original escrito en japonés, su transcripción entre corchetes, y en paréntesis la traducción literal; título de la traducción española; nombre del autor; género y subgénero; fecha, revista y editorial de publicación originales; fecha y editorial de publicación de la traducción o traducciones; número de tomos según los formatos de publicación en cada país; nombre del traductor/a; su éxito según el número de publicaciones por idioma, adaptaciones del manga, etc., y sinopsis. Debajo de cada ficha se analiza el texto de acuerdo con lo establecido en 4.2.1.

5.1.1. *La espada del inmortal*

Título original	「無限の住人」 [Mugen no jûnin] (“El habitante del infinito”)
Título traducción	<i>La espada del inmortal</i>
Autor	Hiroaki Samura (沙村 広明, [Samura Hiroaki]) 17 de febrero de 1970 , Chiba
Género y subgénero	<i>Seinen</i> <i>Jidaigeki/Chanbara</i>
Fechas de publicación	Junio de 1993 – Diciembre de 2012 (Japón) Desde mayo de 2003 (serie abierta) (España, Glénat) 1996 – 1997 (España, Norma)
Revista	<i>Afternoon</i>
Editoriales	Kodansha (Japón) Glénat / Editores de Tebeos (EDT) (España) Norma (España)
Número de tomos	30 (Japón) 29 (España, Glénat/EDT, <i>tankôbon</i>) 10 (España, Norma, formato <i>comic-book</i>)
Traducción	A cargo de Marc Bernabé y Verónica Calafell A partir del tomo 17, por Marc Bernabé (Daruma Serveis Lingüístics)
<p>Sinopsis:</p> <p><i>La espada del inmortal</i> es una obra de ficción del género <i>seinen</i> ambientada en la época Edo. Trata de la vida de un <i>rônin</i> (samurái errante o sin señor) inmortal que busca redimirse de sus pecados del pasado matando a 1000 malvados. En su viaje de redención se le une Rin, una muchacha huérfana en búsqueda de venganza por el asesinato de sus padres a manos de los seguidores de la disciplina Ittô-ryû.</p> <p>Sinopsis del editor:</p> <p><i>Manji, el samurai inmortal y su compañera siguen su errante camino por el que irán</i></p>	

encontrando nuevas amenazas. Los enemigos continúan cayendo, pero cada vez son más letales... Una historia ambientada en el Japón del periodo Edo, en la que un samurai maldito debe llegar a vencer a mil adversarios para poder deshacerse de la pesada carga que supone la inmortalidad. Una serie de culto votada una y otra vez como la favorita de los lectores que saben lo que es un buen manga.⁷⁴

Análisis del texto original de *La espada del inmortal*

1. Factores extratextuales

- a) El autor y su obra: Hiroaki Samura empieza su carrera como dibujante profesional de manga en 1994, tras ganar un concurso de la revista *Afternoon* (editorial Kodansha). Publica principalmente en las revistas *Afternoon* y *Manga Erotics F*, ambas dirigidas al público *seinen*. También realiza ilustraciones estilo *eroguro* (una mezcla de pornografía y violencia) e historias cortas sobre vampiros. Hasta diciembre de 2012 trabajaba en el manga que analizamos y, actualmente, no se tiene constancia de que trabaje en ninguna obra similar.
- b) Destinatarios: está dirigida al público adulto masculino, ya que pertenece al género *seinen*. Además, pertenece a las temáticas *jidaigeki* y *chanbara*, así que representa la realidad histórica (el periodo Edo) con elementos fantásticos con las batallas con espadas como punto central.
- c) Medio: se ha publicado por capítulos en una revista mensual durante 19 años, aproximadamente.
- d) Recepción: la serie ha alcanzado bastante popularidad entre sus lectores, tanto en su país de origen, como en el resto de países donde se ha publicado. Por ejemplo, ha recibido los premios siguientes: Japan Media Arts a la Excelencia en la categoría de manga (1997)⁷⁵, Eisner a la mejor edición americana de obra extranjera (2000)⁷⁶ y Eagle al mejor manga (2007)⁷⁷. Ha sido publicado en varios idiomas: en inglés (Dark Horse, *Blade of the Immortal*), francés (Casterman, *L'habitant de l'infini*), polaco (Egmont, *Miecz Niesmiertelnego*), alemán (Egmont-Manga-und-Anime Europe, *Blade of the immortal*), coreano (Seju munhwa, *Muhanui juin*) e italiano (Panini, *L'Immortale*). Aparte de *La espada del inmortal*, también se han publicado en España *Ohikkoshi: La mudanza* (Glénat, 2007) y *Los carruajes de Bradherley* (Dolmen, 2008).

En cuanto a las adaptaciones, existe un *anime* producido por los estudios Bee Train e I.G., emitida en Japón de julio a diciembre de 2008 en la cadena japonesa AT-X y, además, en Canadá, Estados Unidos, Australia e Inglaterra. La novela basada en la

⁷⁴ Véase <http://www.editoresdetebeos.com/catalogo/manga/seinen-manga/la-espada-del-inmortal>, última consulta 20/5/2013.

⁷⁵ Véase http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/1997/manga/works/01m_Resident_of_Infinity, última consulta 20/5/2013.

⁷⁶ Véase <http://www.comic-con.org/awards/2000s>, última consulta 20/5/2013.

⁷⁷ Véase <http://www.eagleawards.co.uk/category/previous-winners/2007>, última consulta 20/5/2013.

serie *Mugen no jûnin Ninjû ibun* ("El habitante del infinito: El extraño relato de la espada de la bestia") de Junichi Ousako fue publicada el 2008 por la editorial Kodansha; el 2010 la editorial Dark Horse la publica también en Estados Unidos bajo el título *Blade of the Immortal: Legend of the Sword Demon*.

2. Elementos textuales

- a) Referencias culturales: en general, encontramos referentes de todo tipo ya que es una historia que intenta representar la realidad de una época concreta; así, aparecen referencias culturales a personajes, acontecimientos, profesiones, alimentación, unidades de medida y moneda de la periodo en la que se ambienta la obra, el Edo (1603-1868). Muchos de estos elementos se han explicitado en el original mediante notas en el lateral de las páginas, lo que muestra que el autor ha considerado que podrían ser opacos para los lectores (p. ej., nombres de antiguos lugares).
- b) Estilo del autor: el autor caracteriza a los personajes haciendo uso de las herramientas que le proporciona el japonés, ya que cada uno de ellos habla de una manera diferente. Por ejemplo, el protagonista no utiliza los prefijos honoríficos *o-* y *go-* ni las declinaciones formales *-masu* y *-desu*, además de referirse a los interlocutores con la fórmula muy coloquial de *tú* (*teme*). Centra especial interés en el diseño de armas y ataques de los protagonistas.

Análisis de la traducción de *La espada del inmortal*

1. Factores extratextuales

- a) El iniciador: editorial Glénat (ahora Editores de Tebeos).
- b) Las normas de traducción
 - Š Se conserva el sentido de lectura original.
 - Š Uso del sistema Hepburn para la transliteración de los nombres propios, que no se adaptan en ningún caso.
 - Š No se traducen ni eliminan las onomatopeyas ni los textos de fuera de los bocadillos, excepto cuando estos forman parte de diálogo. Si su traducción conlleva mucho trabajo o borra parte del dibujo, se añade una nota en el lateral de la página.
 - Š Se usa el equivalente acuñado o un préstamo conocido siempre que sea posible. Si no es así, se usa una nota la primera vez que aparezca el término.
 - Š Se conservan y traducen todas las notas explicativas que aparecen en el original.

- § El lenguaje utilizado tiene que ser correcto tanto en la ortografía como en la gramática. No se intentan reproducir acentos ni dialectos.

5.1.2. *GALS!*

Título original	<i>GALS!</i>
Título traducción	<i>GALS!</i>
Autora	Mihonja Fujî (藤井みほな, [Fujî Mihona]) 12 de noviembre 1974, Tokio
Género y subgénero	<i>Shôjo</i> Comedia romántica/estudiantil
Fechas de publicación	Diciembre del 1998 – Abril de 2002 (Japón) Octubre de 2002 – Abril de 2004 (España)
Revista	<i>Ribon</i>
Editoriales	Shueisha (Japón) Glénat (España)
Número de tomos	10 (Japón) 10 (España)
Traducción	A cargo de Marta Gallego, Marc Bernabé, Verónica Calafell y Jesús Espí
<p>Sinopsis:</p> <p><i>Gals!</i> es una obra desenfadada y divertida para chicas adolescentes, con historietas y amores de instituto. La protagonista es Ran Kotobuki, prototipo de <i>kogal</i>, una estudiante de instituto que cree firmemente en la justicia y en ir vestida a la última. Junto con sus amigas Miyu y Aya defienden Shibuya, su territorio, de bandas y otros asuntos problemáticos.</p> <p>Sinopsis del editor:</p> <p><i>Gals!</i> es un shojo manga repleto de humor ambientado en el particular mundo de las ko-gals, una especie de tribu urbana de adolescentes japonesas que sólo piensan en vestir de manera cool y divertirse con sus colegas por las calles de los barrios más pijos de Tokio. Aventuras, risas, mucho buen rollito y unas gotas de romance hacen de esta serie una de las mejores de esta colección.⁷⁸</p>	

Análisis del texto original de *GALS!*

1. Factores extratextuales

- a) El autor y su obra: Mihonja Fujii empieza su carrera como dibujante profesional de manga en 1990, con el *one-shot* *Mujaki na mama de* en la revista *Ribon Original*. Publica de manera continuada hasta el final de la serie *GALS!* en la revista *Ribon*, momento en el que cesa su actividad. En 2006 retoma de nuevo el manga con su última obra *Tôkyô Angels* en la revista *Margaret*, después de la cual vuelve a interrumpir su carrera.

⁷⁸ Véase <http://www.editoresdetebios.com/catalogo/manga/shojo-manga/gals!/1>, última consulta 15/5/2013.

- b) Destinatarios: sus obras se publican en la revista *Ribon*, dirigida a chicas adolescentes.
- c) Medio: *GALS!* se publicó en una revista mensual durante aproximadamente cuatro años.
- d) Recepción: a pesar de no ser una obra excesivamente famosa, en 2009 en Japón se volvió a publicar una edición especial llamada “Koibana Special Edition”. Además de haber sido editada en varios idiomas bajo el mismo nombre: en inglés (CMX), italiano (Dynamic Italia), francés (Glénat) y alemán (Egmont Manga). También se adaptó en *anime*, producido por el estudio Pierrot bajo el nombre de *Super Gals! Kotobuki Ran*. La serie fue emitida en Japón de julio de 2001 a septiembre de 2002 en la cadena japonesa TV Tokyo, así como en España (editada por Jonu Media, inclusive una edición especial), Italia y Francia. Aparte de *GALS!*, también se han publicado en España: *Spicy Girl* (Planeta DeAgostini, 2006) y *Pétalos de nieve* (Planeta DeAgostini, 2006).

2. Elementos textuales

- a) Referencias culturales: como las protagonistas residen y pasan su tiempo libre en Tokio, y especialmente Shibuya, son muy abundantes las referencias culturales a lugares, edificios y zonas de ocio de la ciudad y del barrio. También encontramos gran cantidad de referencias a la tribu urbana *gal* (en general, chicas que visten a la última moda, pero existen muchos tipos), ya que la historia gira en torno a la vida de tres estudiantes *gals*.
- b) Estilo de la autora: Mihona Fujî, a través de notas en el lateral de las viñetas y al final de cada capítulo, comenta aspectos de la vida de las *gals*. Por sus comentarios demuestra que es una fan de su moda y que ella misma se considera una de ellas. Así, el vocabulario que usan los personajes es muy representativo del que usan en la realidad (argot, expresiones propias, contracciones, abreviaciones, etc.). Sus obras suelen tratar de chicas fuertes e independientes, pero que visten a la última moda, que conocen su primer amor en el instituto.

Análisis de la traducción de *GALS!*

1. Factores extratextuales

- a) El iniciador: editorial Glénat (ahora Editores de Tebeos).
- b) Las normas de traducción: son las mismas que en *La espada del inmortal*, probablemente porque la editorial y los traductores son los mismos. La única diferencia en el tomo original de esta serie es que contiene el 製作誌 [seizakushi], una

especie de diario de la autora sobre su vida y comentarios de la obra, que se ha mantenido íntegro.

5.1.3. *Vidas etílicas*

Título original	「平成よっばらい研究所」 [Heisei Yopparai Kenkyûjo] (“Instituto de investigación de alcohólicos de la era Heisei”)
Título traducción	<i>Vidas etílicas</i>
Autora	Tomoko Ninomiya (二ノ宮知子, [Ninomiya Tomoko]) 12 de noviembre 1969, Saitama
Género y subgénero	<i>Jôsei</i> Comedia/Autobiografía
Fechas de publicación	1996 - 2001 (Japón) 2004 (España)
Revista	<i>FEEL YOUNG</i>
Editoriales	Shodensha (Japón) Ivrea (España)
Número de tomos	Tomo único (Japón) Tomo único (España)
Traducción	A cargo de Marcelo Vicente
<p>Sinopsis:</p> <p>Obra de carácter autobiográfico, en la que la autora relata sus aventuras y desventuras con la bebida. Le acompañan en sus “juergas” las ayudantes Morihe, Atsuko, Punchi y Beronita, e incluso su maestro Kenji Wabayashi. En algunas de las historias aparece su familia, dando a entender que el alcohol está presente en su vida desde siempre.</p> <p>Sinopsis del editor:</p> <p><i>Vidas Etílicas está formada por historias cortas, y cada una podría describirse como más bizarra que la anterior. ¿La temática? Las desventuras de una autora de mangas, que también es... la directora del Instituto de Investigaciones de Borrachos. Claro que esto no es todo; ¡¡se puede agregar que la mismísima autora es la protagonista del cómic!! Los también atípicos dibujos se enmarcan dentro del estilo de “simpleza compleja” de series como Shin-Chan.</i></p> <p><i>Vidas Etílicas es una obra atípica se mire como se mire (sólo basta con echarle un vistazo a la portada). Está producida por Shodensha, la misma editorial de Paradise Kiss, que con este cómic demuestra una vez mas su vocación por publicar mangas josei adultos interesantes y transgresores. Sin duda se trata de una obra de un estilo casi inédito en España que seguramente dará que hablar en el futuro. Ha salido en su formato original japonés, cuenta con más de 300 páginas e incluye aclaraciones de la traducción y sobrecubiertas. ¡Hic!.</i>⁷⁹</p>	

Análisis del texto original de *Vidas etílicas*

1. Factores extratextuales

a) La autora y su obra: Tomoko Ninomiya empieza su carrera como dibujante profesional de manga en 1989 con *London Doubt Boys* en un número especial de la revista *ASUKA*. En 1991, dibuja su primera serie larga *Torendo no Joô Miho* en la revista

⁷⁹ Véase <http://www.editorialivrea.com/ESP/vidasetilicas/index.htm>, última consulta 25/5/2013.

YOUNG ROSÉ, que se publica en diez *tankôbon*⁸⁰ y más tarde en una versión *bunkoban*⁸¹ de cinco volúmenes. Su obra más famosa es *Nodame Cantabile*, también publicada en *Kiss*, que consta de veinticinco números, se ha adaptado en varias ocasiones (*anime*, *dorama*⁸², película, videojuegos), y le valió el premio Kodansha Manga al mejor *shôjo* el 2004⁸³. Desde el 2011 trabaja en la serie *87CLOCKERS*, que se publica en la revista *JUMP X/Jump Kai*.

b) Destinatarios: su obra se enmarca en el género *jôsei*, es decir, está dirigida a mujeres adultas.

c) Medio: se publican capítulos esporádicos durante aproximadamente cinco años.

d) Recepción: al tratarse de una obra autobiográfica de un solo número, no ha tenido tanta repercusión como el resto de sus títulos. Lo más probable es que se editara en tomo a raíz de la popularidad del resto de sus mangas. Fuera de Japón solo ha sido publicada en España por Ivrea, junto con otras dos de sus series: *OUT* (Ivrea, 2010) y *Nodame Cantabile* (Norma, 2008-2013).

1.2. Elementos textuales

a) Referencias culturales: según este manga, Ninomiya es una dibujante poco trabajadora y alcohólica, quien, además, suele meterse en problemas cuando está borracha. Abundan, pues, las referencias a las bebidas alcohólicas (cerveza, *sake* y otros menos conocidos), a la comida, y a las ciudades, barrios y edificios de Japón.

b) Estilo de la autora: representa su forma de hablar y la de sus amigos y otros personajes que representan a personas reales de su vida (vecinos, familia, etc.). Así, cada uno tiene unas expresiones fijadas y usa un lenguaje más o menos formal. Casi todas sus obras son humorísticas, con protagonistas extravagantes.

Análisis del texto meta de *Vidas etílicas*

1. Factores extratextuales

a) El iniciador: Ivrea, editorial argentina con filial española.

b) Las normas de traducción:

§ Se conserva el sentido de lectura original.

⁸⁰ Véase glosario.

⁸¹ Véase glosario.

⁸² Véase glosario.

⁸³ Véanse <http://corp.kodansha.co.jp/award/archive/manga.html> y <http://www.hahnlibrary.net/comics/awards/kodansha.php>, última consulta 25/5/2013.

- § Uso del sistema Hepburn para la transliteración de los nombres propios, que no se adaptan en ningún caso. Para indicar que se alargan las vocales, se usa la variación en la que se romaniza cada carácter original japonés, en vez de usar el acento circunflejo: *shoujo* en vez de *shôjo*.
- § Se traducen y sustituyen las onomatopeyas y los textos de fuera de los bocadillos originales. Estos se pueden editar fácilmente porque en el manga de *Vidas etílicas* no se usan tramas ni dibujos en el fondo de las viñetas, sino que este último suele ser blanco.
- § Se usan préstamos en casi todos los casos. Los conceptos se explican al final del tomo, en las “Aclaraciones de la traducción”.

5.1.4. *Ranma ½*

Título original	「らんま½」 (<i>Ranma ½</i>)
Título traducción	<i>Ranma ½</i>
Autora	Rumiko Takahashi (高橋 留美子, [Takahashi Rumiko]) 10 de octubre 1957, Niigata
Género y subgénero	<i>Shônen</i> Comedia romántica/Artes marciales
Fechas de publicación	1987 – 1996 (Japón) 2002 – 2003 (Japón, edición especial) 1993 – 1998 (España, primera edición de Planeta DeAgostini) 2001 – 2003 (España, segunda edición de Glénat) 2011 – en publicación (España, edición especial de Glénat)
Revista	<i>Shûkan Shônen Sunday</i>
Editoriales	Shôgakukan (Japón) Planeta DeAgostini (España) Glénat (España)
Número de tomos	38 (Edición <i>tankôbon</i> : Japón y España) 19 (Edición <i>shinsôban</i> ⁸⁴ : Japón y España) ? (Edición <i>comic-book</i> : España, Planeta DeAgostini)
Traducción	La traducción de la segunda edición publicada por Glénat se realizó a partir de la japonesa, a cargo de Marc Bernabé y Verónica Calafell. A diferencia de la primera edición de Planeta DeAgostini, traducida del inglés ⁸⁵ .
<p>Sinopsis:</p> <p>Ranma y su padre Genma Saotome viajan por todo el mundo practicando las artes marciales hasta que llegan a los manantiales chinos de Zhou Quan Xiang, donde ocurre el suceso que marca el rumbo de la historia. Tanto Ranma como su padre caen en las aguas de estos especiales manantiales, como consecuencia cada vez que tocan el agua fría se transforman, Ranma en chica y Genma en panda.</p>	

⁸⁴ Véase glosario.

⁸⁵ Navarro (2001): “la edición que ahora presentamos al lector es totalmente nueva, ya que en esta ocasión nuestros especialistas Marc Bernabé y Verónica Calafell han realizado la traducción directamente de la edición original japonesa de la editorial Shogakukan”.

Sinopsis del editor:

*La obra cumbre de Takahashi por fin fue publicada íntegramente en su formato original. Desde que el pequeño Ranma y su padre cayeron en los manantiales chinos de Zhou Quan Xiang, al tocar el agua fría, el padre se transforma en panda, y Ranma en chica. ¡Una de las obras más divertidas y originales de la Historia de los comics! El agua fría lo convierte en una chica... y con el agua caliente vuelve a ser un hombre. Pero sin distinciones de sexo, ¡la vida de Ranma siempre es complicada!*⁸⁶

Análisis del texto original de *Ranma ½*

1. Factores extratextuales

- a) La autora y su obra: Rumiko Takahashi empieza su carrera como dibujante profesional de manga en 1978 con la historia corta *Katte na Yatsura*, obra con la que gana el premio Shogakkan New Comics. Además, ha ganado en dos ocasiones el premio Shogakukan Manga en la categoría de *shōnen*: la primera en 1981 por *Urusei Yatsura*, y la segunda en 2002 por *Inu Yasha*⁸⁷. Takahashi, quien también se dedica al diseño de personajes, es la autora de mangas muy famosos, algunos de los cuales se han reeditado en varios formatos de publicación y se han publicado en España.
- b) Destinatarios: *Ranma ½* está destinado a un público adolescente masculino, ya que se inscribe en el género *shōnen*.
- c) Medio: se publican capítulos durante nueve años en una revista semanal.
- e) Recepción: *Ranma ½* es una serie mundialmente conocida, publicada en un gran abanico de idiomas. Su *anime*, películas y *OVA*⁸⁸ se han emitido también en casi todo el mundo. Aparte de la animación, se han editado más de una decena de videojuegos (la mayoría de lucha y RPG⁸⁹ para varias plataformas como Turbo CD, Gameboy, Super Nintendo, PlayStation, etc.), así como una gran cantidad de *merchandising*⁹⁰ relacionado. Recientemente también se estrenó un *dorama* en Japón, que se emitió en la cadena de televisión NTV en 2011. En España, aparte de *Ranma ½*, se han publicado casi todas las obras de esta misma autora: *El mundo de Rumiko* (Planeta DeAgostini, 1993 – 1994), *Uno o dos* (Planeta DeAgostini, 1997), *La tragedia de P* (Glénat/EDT, 2006), *Inu Yasha* (Glénat/EDT, 2002 – 2007), *Maison Ikkoku* (Glénat/EDT, 2004 – 2006), *Lamu* (Glénat/EDT, 2005 – 2008), *The one pound gospel* (Glénat/EDT, 2008 – 2009) y *Rin-ne* (Planeta DeAgostini, 2010 – serie abierta).

⁸⁶ Véase <http://www.editoresdetebeos.com/catalogo/manga/shonen-manga/ranma-1-2/1> y

<http://www.editoresdetebeos.com/catalogo/manga/big-manga/ranma-1-2-edicion-integral>, última consulta 25/5/2013.

⁸⁷ Véase <http://www.hahnlbrary.net/comics/awards/shogakukan.php> y <http://comics.shogakukan.co.jp/mangasho/rist.html>, última consulta 25/5/2013.

⁸⁸ Véase glosario.

⁸⁹ Véase glosario.

⁹⁰ Véase glosario.

En cuanto al *anime*, existen dos adaptaciones: el primero fue producido por Kitty Films en 1989, su éxito fue escaso y se canceló con tan solo dieciocho episodios; poco más tarde la serie fue rediseñada bajo el nombre de *Ranma ½ Nettôhen* y obtuvo más audiencia que su predecesora, llegando a los 143 episodios hasta 1992. Además de la serie de televisión, se han producido tres películas de animación, dos de ellas editadas en España por Jonu Media: *Gran Batalla en Nekonron* y *El Rapto de las Novias*. Además, se han emitido hasta once películas *Original Video Animation* (OVA).

2. Elementos textuales

- a) Referencias culturales: el número de referentes culturales extraídos es muy inferior al resto de las obras analizadas. Es posible que esto se deba a que la cantidad de texto que hay en cada página es muy inferior a la del resto de mangas, algo habitual en el género *shônen* (ya que lo importante es la acción, no el diálogo).
- b) Estilo de la autora: la mayoría de sus obras son de ciencia-ficción o artes marciales, pero siempre con el factor de la historia de amor entre los protagonistas. Su lenguaje es cuidado, pero normalmente representa la acción con los dibujos, y sus obras se caracterizan por tener poco texto.

Análisis del texto meta de *Ranma ½*

1. Factores extratextuales

- a) El iniciador: editorial Glénat.
- b) Las normas de traducción: en este caso las normas son diferentes a las descritas en el análisis de *La espada del inmortal* y *GALS!*. Como el manga es un poco más antiguo que el resto y ya se había publicado anteriormente, parece que se ha optado por mantener el formato de la primera publicación. Al principio de la obra hay una nota del editor en la que se indica que es una edición “totalmente nueva”, pero solo hace referencia a la traducción (realizada de nuevo) y a la rotulación.
 - Š Se cambia el sentido de lectura, al occidental (izquierda-derecha).
 - Š Se eliminan las onomatopeyas y todos los paratextos originales, sustituyéndolos por su traducción (en inglés en el primer caso).
 - Š Uso del sistema Hepburn para la transliteración de los nombres propios, que no se adaptan en ningún caso.
 - Š Se evita el uso de préstamos, y se tiende a generalizar o utilizar paráfrasis explicativas si no existe ningún equivalente acuñado.

5.2. Análisis de los referentes culturales y las técnicas de traducción

Se ha decidido seguir el mismo procedimiento que Mangiron⁹¹ para exponer el análisis de los referentes culturales y su tratamiento en los textos meta. Es decir, se presentan ejemplos para cada apartado de la clasificación de los tipos de referentes culturales indicada en 4.2.3.

1. Medio y entorno natural

1.1. Geografía

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

La espada del inmortal

1	高尾山 (p. 135) [Takao-san]	monte Takao	Transliteración equivalente acuñado	+
---	-----------------------------	-------------	--	---

Las técnicas de traducción empleadas son la transliteración del nombre y el equivalente acuñado del sustantivo que describe el tipo de accidente geográfico o lugar (monte, montaña, cordillera, playa, valle, etc.), como se puede observar en el ejemplo.

GALS!

2	ハケ岳 (p. 171) [Yatsugatake]	Yatsugatake	Transliteración	
---	-------------------------------	-------------	-----------------	--

En este caso también se ha romanizado el nombre, pero no se ha añadido información sobre el tipo de accidente geográfico que se trata, como tampoco aparece en el original.

Vidas etílicas

3	代官山 (p. 176) [Daikan-san]	montaña Daikan	Transliteración equivalente acuñado	+
4	三浦海岸 (p. 177) [Miura-kaigan]	playa Miura	Transliteración equivalente acuñado	+

Los ejemplos 3 y 4 se han trasladado de la misma manera que el ejemplo 1.

1.2. Biología (flora y fauna)

No se han encontrado referencias a la biología.

⁹¹ Cfr. 2006:197 y ss.

2. Historia

2.1. Edificios históricos

En el tomo que se ha analizado de *La espada del inmortal* no se ha encontrado ninguna referencia a edificios ni acontecimientos históricos, aunque es probable que en otros tomos sí aparezcan este tipo de elementos al tratarse de una obra *jidaigeki*⁹². En el resto de series, que representan el Japón actual, solo se ha encontrado el ejemplo 1.

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

GALS!

1	ブンカムラ (p. 39) [Bunkamura]	el Bunkamura	Transliteración Amplificación	+
---	------------------------------	--------------	----------------------------------	---

Bunkamura (文化村, literalmente “pueblo de la cultura”) es un centro cultural situado en Shibuya, Tokio, inaugurado en 1989. En el texto original se utiliza para dar indicaciones sobre la localización de una de los personajes, lo que indica que es un edificio conocido en la cultura de partida, pero cabe esperar que no en la meta. En cuanto a la traducción, se ha empleado la transliteración para el nombre propio (Bunkamura), además de la amplificación con el determinante *el*. Esto último permite hacer una distinción entre Bunkamura/el Bunkamura: la primera opción podría remitir a una ciudad, país, etc., y la segunda, a un lugar concreto dentro de la primera.

2.2. Acontecimientos históricos

No se han encontrado referencias a acontecimientos históricos.

2.3. Instituciones y personalidades históricas

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

La espada del inmortal

1	新鮮組 (p.28) [Shinsengumi] 己の名は司戸菱安！無敵の 浪人集団「新鮮組」副将 [Ore no na wa Shido Hishiyasu! Muteki no rōnin shūdan “Shinsengumi” fukushō]	Shinsengumi ¡Me llamo Hishiyasu Shido y soy el sublíder del grupo invencible de rōnin* “Shinsengumi”!	Transliteración
---	---	---	-----------------

⁹² Véase 2.4

“¡Mi nombre es Shido Hiyashi! Soy el sublíder del grupo invencible de samuráis sin señor “Shinsengumi”		
--	--	--

Shinsengumi era el nombre de un grupo de samuráis, agricultores, sacerdotes, artesanos, mercaderes y doctores que protegía al *shôgun* Tokugawa en Kioto entre 1863 y 1869. En este caso se ha optado por transcribir el nombre del grupo, porque posiblemente el traductor consideró que el cotexto daba información suficiente para que el lector meta entendiera a qué hacía referencia el término. Sin embargo, sí se añadió una nota en el lateral de la página para explicar el significado de *rônin* (“samurai errante sin amo”), recogida en 3.1. *Trabajo y profesiones*, lo que facilitaba aún más datos al lector meta.

GALS!

2	ハチ公 (p. 135) [Hachikô]	Hachikô	Transliteración
---	---------------------------	---------	-----------------

Hachikô es el nombre de un perro mundialmente famoso (en 2009 se estrenó la película de producción estadounidense *Siempre a tu lado, Hachiko*, que relataba su vida) que vivió en Japón entre 1923 y 1935. Posteriormente a su muerte se erigió una estatua en su recuerdo enfrente de la estación de trenes de Shibuya, que actualmente es un punto de referencia para japoneses y turistas. Para la traducción se ha transcrito el nombre, sin notas ni explicaciones.

Vidas étlicas

3	木村拓哉 (p.104) [Kimura Takuya]	Takuya Kimura	Transliteración
4	渡辺雄二 (p.154) [Watanabe Yuji]	Yuji Watanabe	Transliteración
5	朝倉世界一先生 (p.161) [Asakura Sekaiichi-sensei]	<i>mangaka</i> Sekaiichi Asakura	Transliteración + Particularización intracultural
6	島耕作 (p.164) [Shima Kôzaku]	Kousaku Shima	Transliteración
7	星一徹 (p.164) [Hoshi Ittetsu]	Ittetsu Hoshi	Transliteración

Se agrupan los ejemplos porque hacen referencia a nombres de personajes famosos reales: Takuya Kimura (cantante y actor), Yuji Watanabe (boxeador) y el dibujante de manga Sekaiichi Asakura. Aunque los dos últimos son ficticios: Ittetsu Hoshi, protagonista de la obra 「巨人の星」 (*Kyojin no hoshi*, “La estrella de los gigantes”), y Kôzaku Shima, personaje principal del manga 「課長島耕作」 (*Kachô Shima Kôzaku*, “El jefe de sección

Kôsaku Shima”). En todos los casos se ha transcrito el nombre y no se ha dado más información, salvo de Kimura Takuya, quien aparece definido como “una popular estrella del cine y la televisión japonesa” en las notas del traductor del final de tomo. La falta de más información sobre estos personajes provoca una diferencia de comprensión entre el lector de partida y el meta que no se ha compensado (excepto en el ejemplo 3) en ningún otro punto del texto. En el ejemplo 5 se amplía la información mediante una particularización intracultural al sustituir *sensei* (término general para referirse a un maestro en un arte) por *mangaka*, que describe la profesión de la persona, lo que acerca a ambos lectores.

2.4. Unidades de medida

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

La espada del inmortal

1	段 (p. 65) [dan]	<i>dan</i>	Préstamo
2	間 (p. 216) [ken]	<i>ken</i>	Préstamo + Amplificación (nota a pie): “1 ken: 1,818 m”

En el ejemplo 1 y 2 se ha utilizado el préstamo para la traducción de las medidas *dan* y *ken*. En el primer caso, *dan* hace referencia a los niveles en las artes marciales; conocido entre los practicantes españoles. En el segundo, además, se ha añadido una nota que explica su equivalencia en el sistema métrico. Esto permite al lector hacerse una idea de la distancia, pero no se indica que se trata de una medida que se empleaba en Japón antiguamente.

Vidas etílicas

3	平成 (p. 31) [Heisei] 平成のゴールデンよっばらいカップル [Heisei no golden yopparai couple] “La dorada pareja borracha del periodo Heisei”	Era Heisei La pareja dorada de la era Heisei	Transliteración + Amplificación: sustantivo “era” y nota al final del tomo.
---	---	--	--

En el ejemplo 3 se añade el sustantivo *era* a este tipo de medida de tiempo para evitar ambigüedad, ya que de la manera que está construida la frase, si no se conoce qué es

Heisei, se podría entender que se trata de una población. Además, el traductor también creyó conveniente explicar en qué consiste el calendario japonés al añadir una explicación en las aclaraciones de la traducción del final del tomo: “La era Heisei: En Japón además de utilizar el calendario gregoriano, también rige el calendario imperial”.

2.5. Unidad monetaria

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

La espada del inmortal

1	<p>両 (p. 128) [ryô]</p> <p>ま オメーみたく乳くセエ のじゃ辰巳で一〇両にもな らんだろうか [Ma omee mitaku chichikusee no ja tatsumi de jû ryô ni mo narandarô ka]</p>	<p>ryô</p> <p>Al fin y al cabo, por una mocosa como tú no me darían más de diez ryô en Tatsumi*...</p>	Préstamo
---	---	---	----------

De nuevo nos encontramos con un préstamo de una unidad, esta vez monetaria, pero sin ampliación informativa. Puede que el traductor haya decidido que el cotexto y la nota en el lateral de la página aportan la información suficiente para que el lector comprenda que *ryô* es una moneda: el protagonista sugiere que vendería a la “mocosa”, pero no le darían un importe suficiente a cambio (se entiende que de dinero), y la nota explica que Tatsumi es un barrio rojo, donde se ejerce la prostitución (recogida en el apartado siguiente, 2.5. *Topónimos*, ejemplo 3).

GALS!

2	<p>エン (p. 75) [en]</p>	yenes	Préstamo
---	----------------------------	-------	----------

Ranma ½

3	<p>円 (p. 127) [en]</p>	yenes	Préstamo
---	----------------------------	-------	----------

Tanto en el ejemplo 2 (de *GALS!*) y el presente, se ha empleado el préstamo aceptado por el DRAE para la traducción de la moneda japonesa. No se mantiene la invariabilidad del número original, ya que el castellano utiliza singular y plural al hablar de cantidades de dinero superiores a uno.

2.6. Topónimos

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

La espada del inmortal

1	江戸 (p. 67) [Edo]	Edo	Transliteración
2	牛込村 (p. 69) [Ushigome]	pueblo de Ushigome	Transliteración + Equivalente acuñado
3	辰巳 (p.128) [Tatsumi]	Tatsumi	Transliteración + Amplificación (nota que existía en el original): “Nombre de un barrio de buena vida del período Edo (1600-1867), situado en Fukugawa (actual distrito de Kôto, Tokio)”
4	蝦夷地 (p.67) [Ezochi]	Ezochi	Amplificación (nota a pie): “Ezochi: antiguo nombre de la isla de Hokkaidô, al norte de Japón”
5	千束村 [Senzoku-mura]	pueblo de Senzoku	Transliteración + Equivalente acuñado
6	奥州道 [Ôshû -dô]	carretera de Ôshû	Transliteración + Equivalente acuñado + Amplificación (nota a pie): “Ôshû: antiguo nombre de la actual región de Tôhoku, la parte norte de la isla de Honshû, al norte de Tokio”

Podemos separar los ejemplos 1-6 en tres grupos: en el primero la única técnica utilizada es la transliteración (ejemplo 1, “Edo”), ya que el antiguo nombre de Tokio es lo bastante conocido para los lectores meta y no es necesario añadir más información; el segundo usa la transliteración para el topónimo y el equivalente acuñado del *kanji* que indica de qué tipo de lugar se trata (ejemplos 2, “pueblo de Ushigome”, y 5, “pueblo de Senzoku”); en el tercero también se transcriben los nombres propios pero, además, se amplía la información con notas (ejemplos 3, “Tatsumi”; 4, “Ezochi”, y 6, “carretera de Ôshû”), si el traductor considera que son lugares que el lector meta no conoce o la explicación ya existía en el original.

2.7. Símbolos nacionales

No se han encontrado referencias a los símbolos nacionales.

3. Estructura social

3.1. Trabajo y profesiones

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

La espada del inmortal

1	侍 (p. 3) [samurai]	<i>samurai</i>	Préstamo
2	侍 (p. 27) [samurai]	samuráis	Préstamo naturalizado
3	浪人 (p. 28) [rônin]	<i>rônin</i>	Préstamo + Amplificación (nota): “samurai errante sin amo”
4	* 忍目付 (p. 143) [shinobi metsuke]	<i>shinobi metsuke*</i>	Préstamo + Amplificación (nota que existía en el original): 「忍目付」=「隠密」と同義。近世時代の間者の事。 [“Shinobi metsuke”: “onmitsu” to dôgi. Kinsei jidai no kansha no koto.] “Shinobi metsuke: significa ‘espía’, en japonés de la era Edo”

En los ejemplos 1 y 2 se observa una discrepancia en el uso del préstamo *samurai*, ya que en primer caso no se ha naturalizado (“samurai”) y, en el segundo, sí (“samurái”), tal como aparece en el DRAE. No conocemos el porqué de esta diferencia, pero el uso del préstamo responde a su transparencia en la cultura meta. En el ejemplo 3 se mantiene el término original y se añade una nota explicativa: *rônin* hace referencia a un concepto menos conocido que samurái y, además, es recurrente en la serie, por ello se añade la nota la primera vez que aparece. En cuanto al cuarto, como *shinobi metsuke* se considera un término opaco para los lectores de partida, este se acompañaba de una nota en el lateral de la página, que también se ha mantenido en la traducción.

GALS!

5	バイト (p. 16) [baito]	trabajo	Generalización
6	警官養成 (p. 33) [keikan yôsei]	policía	Generalización
7	先生 (p. 95) [sensei]	tutor	Particularización

En los ejemplos 5 y 6 se ha optado por una generalización, es probable que el traductor no considerara importante la información desechada: *baito* (contracción de *arubaito*, del alemán *arbeit*) es un tipo de trabajo a tiempo parcial y generalmente temporal, que suelen realizar los estudiantes o extranjeros; *keikan yôsei* es un policía en prácticas, es decir, está en el periodo de formación. Como se ha explicado anteriormente, *sensei* es el término general que se usa en japonés para referirse a un maestro en un arte (incluyendo a los profesores); en este caso, se ha sustituido por un término más específico, “tutor”, ya que es el papel que desempeña el personaje al que denomina.

Vidas étlicas

8	まんが家 (p. 11) [mangaka]	<i>mangaka</i>	Préstamo
9	先生 (p. 73) [sensei]	<i>sensei</i>	Préstamo
10	OL (p. 148)	mujer de negocios	Descripción
11	OL (p. 150)	ejecutiva	Adaptación

En *Vidas étlicas* aparece continuamente el término manga y el derivado *mangaka* (“dibujante de manga”), ya que se trata de una obra autobiográfica de la autora. El traductor ha considerado que la referencia es transparente y se conoce lo suficiente en la cultura meta para utilizar el préstamo y no añadir una nota explicativa en ningún momento. De igual manera sucede con el ejemplo de *sensei*, en el que se usa el préstamo.

OL es una figura que no tiene un equivalente similar en la cultura meta: las siglas derivan de Office Lady, trabajadoras en oficinas que generalmente desempeñan el papel de secretarías o ayudantes haciendo pequeñas tareas; normalmente desde que acaban los estudios hasta que se casan. En el ejemplo 10 se ha optado por una descripción, pero implica la idea equivocada de una mujer dedicada a los negocios casi exclusivamente, con carrera laboral y ambiciones. En cambio, en el ejemplo 11 se ha adaptado, aunque tampoco representa la realidad, porque una ejecutiva es una mujer con un alto cargo dentro de una empresa. De todas maneras, es probable que el traductor tomara estas decisiones, porque la información que se pierde no es relevante para el seguimiento de la historia.

Ranma ½

12	先生 (p. 67) [sensei]	doctor	Particularización
----	------------------------	--------	-------------------

Como en ejemplos anteriores, se ha utilizado un término más preciso para la traducción de *sensei*, siendo *doctor* la descripción del trabajo que desempeña el personaje descrito.

3.2. Sistema político, judicial y administración

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

La espada del inmortal

1	幕府 (p. 144) [Bafuku]	<i>Bakufu</i>	Préstamo + Amplificación (nota: “ <i>Bakufu</i> : gobierno de la estirpe de <i>shôgun</i> (grandes generales) Tokugawa”)
2	大名 (p. 220) [Daimyô]	<i>Daimyô</i>	Préstamo + Amplificación (nota: “señor feudal de alguna de las antiguas regiones de Japón”)

En ambos casos se ha mantenido el término original y se ha añadido una nota en el lateral. Es probable que no se hayan usado otras fórmulas parecidas (paráfrasis explicativa, descripción) por el espacio limitado de los bocadillos, y la adaptación no funciona porque destacaría negativamente en un manga ambientado en una época antigua japonesa.

GALS!

3	交番 (p. 9) [kôban]	comisaría	Adaptación
4	援交 (p. 35/36) [enkô] 援交やってるってホント? [Enkô yatteru tte honto?] ¿Es verdad que tienes citas por dinero?	venderse por dinero ¿Es verdad que te vendes por dinero?	Descripción
5	援助交際 (p. 36) [enjokôsai] …してるよ私 援助交際 [...shiteru watashi enjokôsai] “Lo hago, tengo citas por dinero”	hago lo que me piden y ellos me pagan Pues lo estoy haciendo. Hago lo que me piden y ellos me pagan.	Descripción
6	テレ狩り (p. 66/67) [tere-gari]	timo del ligue	Creación

<p>テレ狩りだあ！？ そんなこと とするわけねーだろ [Tere-gari daa!? Sonna koto to suru wake nee daro]</p> <p>これがいわゆるテレ狩り！！ [Kore ga iwayuru tere-gari]</p>	<p>¿Cómo que el timo del ligue?! ¿Pero cómo se os ocurre que yo haya hecho algo así?!</p> <p>Eso es el “timo del ligue”</p>	
---	---	--

Kôban (ejemplo 3) es un pequeño puesto de policía de barrio, y sus funciones principales son dar direcciones, recuperar objetos perdidos, rellenar denuncias de pequeños robos y gestionar servicios de emergencias. La adaptación en este caso es funcional porque crea una imagen similar a la original, y no es realmente importante que las competencias no sean exactamente las mismas en los dos casos.

El ejemplo 4 y 5 hacen referencia a un mismo delito: *enkô* es una abreviación de *enjokôsai*, y significa tener citas a cambio de dinero. En los dos casos se ha descrito el término, de maneras diferentes según los bocadillos anteriores y posteriores, y quién dice la frase. En el primer ejemplo, habla un personaje que usa un vocabulario más coloquial con muchas abreviaciones como *enkô*, por eso el traductor usa una opción más directa “venderse por dinero”. En cambio, el segundo ejemplo lo dice un personaje más educado, que se refleja en el original por el uso del término completo *enjokôsai*, que el traductor ha trasladado usando una descripción más neutral, aunque dura para mantener el tono de la pregunta del otro personaje.

En cuanto al último ejemplo, “tere-gari”, el traductor ha creado una traducción de un timo que no existe en la cultura meta, y que, probablemente, se base en alguna estafa real. Tampoco es necesario explicitar a qué hace referencia en la misma viñeta en la que aparece, porque en el primer bocadillo de la página siguiente se explica en qué consiste, como se muestra a continuación:

被害者は伝言ダイヤルで君に誘い出せれたあと待ち伏せしてた男に暴行されて 5
万奪われたいってろぞ [Higaisha wa dengon daiyaru de kimi ni sasoidasereta ato
machibusesshiteta otoko ni bôkôsarete 5 man ubawareta itteruzo]

El demandante afirma que dejaste un mensaje en la línea de anuncios invitándole a una cita contigo. Al llegar allí, le tendiste una emboscada, un chico joven le atacó y le robó 50.000 yenes.

3.3. Grupos sociales

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

GALS!

1	コギャル (p. 9) [ko-gyaru/gal]	<i>ko-gal</i>	Préstamo
3	ストギャル (p. 38) [suto gyaru]	<i>sutogal</i>	Préstamo
4	ストリートギャル (p. 38) [sutorîto/street gyaru]	<i>gal</i> urbana	Descripción intracultural
5	ガングロ (p. 105) [ganguro]	<i>gals</i> morenas	Descripción intracultural
6	ガンジロ (p. 105) [ganjiro]	<i>gals</i> de piel blanca	Descripción intracultural

En *GALS!* abundan las referencias a una tribu urbana llamada *gyaru/gals* (de ahí el título del manga) como se muestra en los ejemplos escogidos. Todos denominan tipos de *gals*: el término *ko-gal* es una contracción de *kôkôsei-gyaru* (*gal* estudiante de instituto), y se hacen llamar así las chicas que llevan el uniforme con calcetines blancos caídos (“loose”), la falda más corta de la reglamentaria y el pelo teñido, y pasan el tiempo libre en Shibuya; las *sutogal* (contracción de *sutorîto-gal*) quieren aparentar ser más mayores, llevan ropa más elegante y cara; la diferencia entre *ganguro* y *ganjiro* es que las primeras tienen la piel morena todo el año gracias a los rayos uva y las segundas quieren mantener su piel blanca natural. En los dos primeros casos se han transcrito los caracteres japoneses, adoptando la forma originaria en inglés para *gal*, ya que es la forma más común de romanización, incluso en Japón. En los ejemplos 4, 5 y 6 se ha optado por explicitar la característica principal de cada una de ellas mediante una descripción intracultural, en vez de utilizar los términos japoneses. Es probable que la razón sea que estas no son tan conocidas como las *gal* o *kogal*, pero en ese caso, *sutogal* tendría que tener la misma traducción que la de *sutorîto-gal*.

Vidas étlicas

7	族車 (p. 14) [zokusha] まるで族車 [marude zokusha] “Es justo como el coche de una banda”	<i>yakuza</i> Parece una <i>yakuza</i>	Adaptación intracultural + Modulación
8	ヤ○ザ (p. 102) [ya*za] うちの近所にいつも止まっ	<i>yakuzas</i> Me puse a jugar con un	Préstamo

てるヤ○ザのベンツにいたず らをし [Uchi no kinjo ni itsumo tomatteru ya*za no bentsu ni itazura wo shi] “Me puse a jugar con el Benz de la yakuza que siempre está aparcado en mi barrio”	Mercedes de yakuzas que había cerca de mi casa.	
---	---	--

En el primer caso nos encontramos con una adaptación intracultural que responde a dos necesidades: concretar a qué hace referencia el término *zokusha* (literalmente “coche de una banda”) y ser funcional en el contexto de una obra de humor. En el manga se observa a la protagonista borracha gritando y vomitando por la ventanilla de un taxi, dibujo que está señalado con una flecha en el que se encuentra el referente cultural. La traducción literal sería “es como un coche de una banda”, pero no es divertido y el lector podría preguntarse qué tipo de banda, sin llegar a entenderlo. En cambio, al usar la traducción “parece una *yakuza*”, está describiendo la actitud de la protagonista dentro del coche (cambio de punto de vista), de manera que el lector meta le atribuye cualidades de la *yakuza* que les son conocidas (p. ej., violencia), y resulta gracioso.

En el segundo ejemplo se ha mantenido el préstamo, pero no se ha tenido en cuenta que en el original el término no está escrito completo, sino que se ha censurado una sílaba. Esto podría responder a una muestra de respeto por parte de la autora hacia un tema tabú en Japón, para no crear controversia, de la misma manera que en el ejemplo anterior se ha usado un eufemismo (coche de banda) para referirse a un coche de la mafia. El traductor no ha considerado mantener la misma forma que la del texto de partida, porque fuera de Japón el impacto no es el mismo.

3.4. Condiciones sociales

3.4.1. Relaciones sociales

Referente	Traducción	Técnica de traducción
<i>La espada del inmortal</i>		
1 お客さん(p. 132) [o-kyaku-san]	visitas	Equivalente acuñado

El ideograma 客 (*kyaku*) tiene varias acepciones: *cliente*, *visitante*, *visita*, *invitado*, *huésped*, etc., así que en cada contexto tendrá una traducción u otra. En este caso se ha empleado uno de los equivalentes acuñados en plural, *visita*.

Ranma ½

2	お客さん(p. 42) [o-kyaku-san]	ustedes	Transposición
3	先輩(p. 93) [senpai]	i	Reducción

En el ejemplo 2 se ha sustituido el sustantivo del texto original por un pronombre que indica cortesía además de mantener el tratamiento de usted del lenguaje del personaje. En cambio, en el ejemplo 3, se ha eliminado el sufijo *senpai* (“compañero antiguo”) en todas las ocasiones que aparece. *Senpai* (y su opuesto *kôhai*, “compañero nuevo”) marca la relación temporal entre dos compañeros en una institución educativa, un club, una empresa, en general cualquier tipo de organización. El *senpai* debe mostrar responsabilidad por el compañero más nuevo, y el *kôhai* respeto a su superior. Así, en el manga se caracteriza la relación de dos personajes mediante este vínculo al usar los términos en sus conversaciones, información que se elimina en la traducción. Según el traductor, Marc Bernabé, son tratamientos que no existen en la lengua meta y, por lo tanto, no se tienen porque trasladar, ya que no aportan información realmente relevante para el seguimiento de la trama.

3.4.2. Costumbres

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

La espada del inmortal

1	追腹 (p. 20) [oibara]	<i>oibara</i>	Préstamo + Amplificación (nota que existía en el original): “Acto de realizarse el <i>seppuku</i> (suicidio ritual) los criados de un señor después de la muerte de este último”
2	切腹(p. 20) [seppuku]	<i>seppuku</i>	Préstamo + Amplificación (entre paréntesis) de la nota del ejemplo 1: “suicidio ritual”

Oibara es un tipo de *seppuku* como se define en las notas de la versión traducida. El traductor ha optado por realizar una traducción exotizante manteniendo los préstamos en ambos casos, a pesar de existir una versión más conocida en nuestra cultura, el *harakiri*. Además, ha conservado la nota explicativa que existe en el original (esta nota

indica que el término también es opaco para el lector de partida) pero ha añadido definición de *seppuku* entre paréntesis.

Vidas étlicas

3	お見合い (p. 35) [o-miai]	<i>miai</i>	Préstamo
4	お見合い(p. 36) [o-miai]	ocasión	Generalización

Miai es otro de los elementos culturales que se han explicado en las aclaraciones de la traducción del final del tomo: “Significa exactamente la presentación formal de una pareja con vistas a un posible matrimonio, y son desconocidos hasta que se ven en ese momento. Por supuesto, antes de la reunión, ambos ven sus fotos y están de acuerdo en continuar. El día del *Omai* (o simplemente *Miai*) las personas en cuestión se reúnen en un lugar, como en el restaurante de un hotel, por ejemplo, acudiendo además sus padres y la madrina o el padrino de la reunión, y entonces comen juntos presentándose mutuamente”. Por lo que el traductor ha mantenido el préstamo en todas las ocasiones, excepto en aquellos casos en los que se ha utilizado otra solución para evitar las repeticiones (como en el ejemplo 4).

3.4.3. Geografía cultural

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

GALS!

1	渋谷 (p. 9) [Shibuya]	Shibuya	Transliteración
2	渋谷 (p. 142) [Shibuya]	aquí	Transposición
3	びゅうプラザ (p. 135) [Byû Puraza/View Plaza]	View Plaza	Transliteración

Se transliteran los nombres de lugares, como ya hemos visto en otros ejemplos anteriores. En el ejemplo 2 se ha sustituido el topónimo por un adverbio de lugar, para evitar la repetición del mismo texto en una viñeta anterior. En el ejemplo 3, también se han transcrito los caracteres japoneses, pero tomando la forma original inglesa a partir de la cual se había romanizado inicialmente hacia el japonés.

Vidas étlicas

7	新宿 (p. 142) [Shinjuku]	Shinjuku	Transliteración
---	---------------------------	----------	-----------------

8	東京 (p. 142) [Tôkyô]	Tokyo	Transliteración
11	群馬県 (p. 142) [Gunma-ken]	provincia de Gunma	Transliteración + Equivalente acuñado
13	山下公園 (p. 142) [Yamashita-kôen]	parque Yamashita	Transliteración + Equivalente acuñado

En esta obra también se transliteran los nombres propios de los lugares y se utiliza el equivalente acuñado para los nombres comunes que indican el tipo de espacio. Se observa que la transcripción de los ideogramas de Tokio no siguen las reglas del sistema Hepburn, es decir, no se alargan las vocales, sino que se escribe como en inglés. Seguramente esto se deba a que el traductor es argentino y está influenciado por dicho idioma.

3.4.4. Transporte

No se han encontrado referencias al transporte.

4. Instituciones culturales

4.1. Bellas artes (pintura, cerámica, escultura, arte floral, música y danza)

No se han encontrado referencias a las bellas artes.

4.2. Arte (teatro y literatura)

No se han encontrado referencias a las artes.

4.3. Religión

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

La espada del inmortal

1	尼僧 (p. 25) [nisô]	serviente de Buda	Modulación
2	三途の河 (p. 216) [Sanzu no kawa]	río Sanzu	Transliteración + Equivalente acuñado + Amplificación (nota): “Río Sanzu: en budismo Mahayana, el río que se cruza después de muerto para ir al otro mundo”

Una *nisô* es una sacerdotisa del budismo Mahayana, que en la traducción se traslada con un cambio de punto de vista (“serviente de”) y el uso del préstamo Buda, conocido en la

cultura meta e incluido en el DRAE. El porqué de este cambio seguramente responda de nuevo a la caracterización del personaje que dice la frase, ya que resulta menos solemne que si se tradujera literalmente.

Vidas étlicas

3	大仏 (p. 103) [Daibutsu]	Gran Buda	Equivalente acuñado
4	寺 (p. 118) [tera]	templo	Generalización

Para la traducción del ejemplo se ha usado el equivalente acuñado de diccionario, que es funcional en este caso. *Daibutsu* hace referencia a cualquier estatua gigante de Buda, así que si en el texto original no se ha especificado cuál es en concreto, se puede dejar el equivalente sin necesidad de añadir más información.

En cuanto al ejemplo 4, se ha generalizado, ya que en Japón existen dos tipos de templos: *tera*, perteneciente a la religión budista, y *jinja*, sintoísta. Sin embargo no es necesario concretar esta información que en nada afecta al seguimiento de la trama, además de ocupar el espacio limitado del bocadillo.

4.4. Educación

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

GALS!

1	高校生 (p. 16) [kôkô-sei]	estudiantes de instituto	Equivalente acuñado
2	徳進学校 (p. 17) [Tokushin-gakkô]	escuela Tokushin	Transliteración + Equivalente acuñado
3	鳳南高校 (p. 25) [Hônan-kôkô]	instituto Hônan	Transliteración + Equivalente acuñado
4	高校 (p. 75) [kôkô]	instituto	Equivalente acuñado
5	中 2 (p. 153) [chû 2] 寿蘭 中 2 の初夏 [Kotobuki Ran chû 2 no shoka] “El comienzo del verano de Kotobuki Ran, segundo curso de secundaria media”	segundo de secundaria Ran Kotobuki a los 14 años, cuando cursaba segundo de secundaria...	Equivalente acuñado + Amplificación (“a los 14 años, cuando cursaba”)
6	中 3 (p. 159) [chû 3] 中 3 の生徒が路上で殴られ	de tercero ¡Han atacado y dejado	Reducción

て倒れていた [Chû 3 no seito ga rojô de nagurarete taoreteita] “Han golpeado y dejado inconscientes a unas estudiantes de tercero de secundaria media en la calle”	inconscientes a unas estudiantes de tercero en esta calle!	
--	---	--

En Japón el sistema escolar hasta la entrada a la universidad está dividido de la manera siguiente: 6 cursos (de los 6 a los 12 años) de escuela primaria (小学校, *Shôgakkô*), equivalente a los tres ciclos de nuestra educación primaria; la secundaria consta de dos etapas, la primera de 3 cursos (de los 12 a los 15 años) de instituto medio (中学校, *chûgakkô*), y la segunda de otros 3 (de los 15 a los 18 años) de instituto superior (高等学校, *kôtôgakkô*), no habiendo coincidencia con el sistema actual español de 4 años de ESO y 2 de Bachillerato.

En *GALS!* podemos observar que se ha optado por utilizar los equivalentes acuñados en los ejemplos 1-5, ya que son elementos que existen de forma similar en nuestra cultura. En el ejemplo 5 se ha añadido la información de la edad del personaje, aparte de utilizar el equivalente acuñado “secundaria”, es posible que para situar al lector en una época concreta, ya que este referente aparece en un capítulo retrospectivo, anterior a la historia principal. En cambio, en el ejemplo 6 se ha eliminado la información de que *chû* se refiere a una etapa escolar concreta, y únicamente se ha mantenido el número que indica el curso, probablemente para evitar ocupar más espacio del necesario en el bocadillo con información conocida que ya había aparecido anteriormente (ejemplo 5).

Vidas étlicas

7	小学 (p. 50) [shôgaku] “Educación primaria”	primaria	Equivalente acuñado
8	中学 (p. 53) [chûgaku] “Educación secundaria”	ESO	Adaptación
9	高校 (p. 53) [kôkô] “instituto”	bachillerato	Adaptación/Equivalente acuñado
10	幼稚園 (p. 89) [yôchien] “párvulos”	parvulitos	Equivalente acuñado + Variación

En *Vidas étlicas* se han usado propuestas no coincidentes entre sí, en el primer ejemplo se utiliza el equivalente acuñado, así como en el ejemplo 9 y el 10. No obstante, en el ejemplo 8 se adapta a la cultura española al introducir el término *ESO*; es interesante

porque el traductor, argentino, posiblemente no esté del todo familiarizado con el sistema escolar español, pero igualmente se arriesga con esta solución. Creemos que no es recomendable utilizar el nombre tan concreto como Educación Secundaria Obligatoria (ESO), y puede que opaco en sus siglas para algunos lectores, teniendo en cuenta la inestabilidad de las leyes y el sistema educativo en general en España, además de que no cubre exactamente los mismos años que el *chûgaku* (aunque esto último no afectaría al seguimiento de la historia). En el ejemplo 9 indicamos que se trata de una adaptación, porque a pesar de que aparece *bachillerato* en el diccionario como equivalente, no es del todo cierto, ya que no tiene la misma duración que el *kôkô* en Japón. Finalmente, en el ejemplo 10 se produce una variación en el tono: se añade el sufijo diminutivo *-ito*, que suaviza el término *párvulos* y es la forma habitual de referirnos a esta etapa escolar.

Ranma ½

11	学校 (p. 60) [gakkô]	escuela	Equivalente acuñado
12	風林館高校 (p. 115) [Fûrinkan-kôkô]	instituto Fûrinkan	Transliteración + Equivalente acuñado

En ambos ejemplos (11 y 12) se han utilizado los equivalentes acuñados y la transliteración para los nombres propios de los centros. La traducción es coherente, ya que en todos los referentes encontrados (repetidos y los distintos que no se incluyen aquí) se aplican las mismas técnicas que estos dos casos.

4.5. Medios de comunicación

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

GALS!

1	マツキョ CM (シーエム) (p. 13) [Matsukyo Shiemu] “Anuncios televisivos de Matsukyo”	películas	Adaptación
---	---	-----------	------------

El primer elemento de este referente, Matsukyo (contracción de Matsumoto Kiyoshi), es el nombre de una cadena de perfumerías/droguerías populares entre las gals por sus precios bajos; el segundo elemento, CM/コマーシャル (*komâsharu*), hace referencia a los anuncios publicitarios. En conjunto, la traducción sería “anuncios publicitarios de Matsukyo”. Sin embargo, se ha adaptado el referente en su totalidad por una expresión

propia para que sea funcional; de lo contrario, el lector meta no entendería la comparación realizada por el personaje femenino, como se puede observar en el fragmento completo de conversación.

- Personaje masculino (bocadillo 1):

オレのこと好きなんだろう？ [Ore no koto sukinandaro?] “¿Te gusto, no?”

Estás loca por mí, reconócelo.

- Personaje femenino (bocadillo 2):

てめーマツキョ CM のチンピラかよ？ [Temee Matsukyo CM no chinpirakayo?]
“¿Eres el macarra de los anuncios de Matsukyo?”

Tú has visto muchas películas, ¿verdad?

5. Cultura material

5.1. Hogar

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

La espada del inmortal

1	風呂 (p. 16) [furo] おそれと風呂は熱くな [O sore to furo wa atsukuna] “Ah, calienta el agua de la bañera también, ¿eh?”	preparar la bañera ¡Ah! Prepara también la bañera , ¿eh?	Equivalente acuñado
2	風呂 (p. 197) [furo] お前 いきなり無一文にな って風呂とか飯とか我慢で きんのかよ [Omae ikinari muichimon ni natte furo toka meshi toka gaman dekin no ka yo] “Si de repente te quedas sin dinero, no sé si podrías aguantar sin bañarte o comer”	baño Pero no sé si tú serías capaz de aguantar sin dinero, comida y baño ...	Equivalente acuñado

El concepto 風呂 también puede agruparse en la categoría 3.4.2. Costumbres, ya que es mucho más que una estancia de la casa o el hecho de tomar un baño: en Japón es una parte muy importante de su cultura, una forma de relajarse del estrés de la vida diaria y de limpiarse de las impurezas del exterior. La bañera del *furo* es rectangular o cuadrada y muy profunda para que la persona pueda caber entera dentro; el agua, muy caliente (unos 40 grados), se mantiene tapada para varios usos, y por ello es obligatorio ducharse

antes de meterse. Así, el término haría referencia a todo el proceso de la ducha previa, y el posterior baño en agua caliente para relajarse.

En el ejemplo 1, un marido pide a su mujer que le prepare la bañera: esta expresión es un equivalente acuñado por su uso en la cultura meta, similar a la acción de la frase original y, por lo tanto, funcional en la traducción. En el ejemplo 2, se utiliza el equivalente que aparece en el diccionario, *baño*, en una lista de cosas sin las que uno de los personajes no podría vivir: no es necesario dar más detalles porque el lector meta comprende que se refiere al hecho de asearse y tampoco interfiere en la historia.

Vidas étlicas

3	お銚子 (p. 35) [o-chôshi] お銚子 50 本 !! [O-chôshi 50-pon!!] “¡¡50 jarritas de sake!!”	<i>ochoushi</i> ¡50 botellas de <i>ochoushi</i> !	Préstamo
4	おちょうし (p. 35) [o-chôshi]	i	Reducción
5	障子 (p. 118) [shôji]	puerta corredera	Generalización

Chôshi es el recipiente que se utiliza para servir el *sake* en Japón, usado también como medida (similar a pedir un *botellín/quinto* en España). Al mantener el préstamo en el ejemplo 3, en vez del equivalente descriptivo “jarrita de *sake*”, y por la construcción de la frase (“botella de”), se crea la idea de que se trata de un tipo de bebida alcohólica diferente al *sake* (o vino de arroz). En el ejemplo 4, se ha eliminado el referente para evitar la repetición.

Shôji es la puerta tradicional japonesa corredera de papel translucido y marco de madera. Se ha usado un término más general en este caso porque no es realmente importante aportar tanta información, sino que la importancia recae en que la traducción sea funcional, divertida en este caso de manga de humor. Además, el texto original estaba encuadrado en una viñeta muy pequeña que no permite añadir mucho más.

5.2. Alimentación (comida y bebida)

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

La espada del inmortal

1	芋粥 (p. 14) [imogayu]	puré de patatas	Descripción
---	-------------------------	-----------------	-------------

2	お茶菓子 (p. 24) [o-chagashi]	pastelillo	Generalización Variación	+
3	萩 (p. 39) [hagi]	pastelitos	Generalización Variación	+

Imogayu es un plato de arroz y boniato hervido, que se come cuando uno está enfermo o sufre de dolor de barriga, similar al arroz hervido con cebolla de nuestra cultura. El traductor ha optado por una descripción parcial del referente, eliminando parte de la información original. Es posible que se haya optado por esa traducción porque el personaje indica que sufrió de “un fuerte dolor de barriga” al tomar demasiado, por lo que no sería coherente que esa comida tuviera el efecto contrario al que se le atribuye popularmente.

En cuanto a los ejemplos 2 y 3, en ambos casos se ha generalizado con los diminutivos *pastelillo/pastelito* del término *pastel*. No es relevante para la historia, ni se dispone del espacio suficiente para explicar sus significados: *o-chagashi* son dulces que se toman con el té, y *hagi* (también llamado *botamochi*) es un pastelito *mochi* (pasta de arroz) envuelto en *azuki* (judía roja).

GALS!

4	弁当 (p. 14) [bentô]	comida	Generalización
5	親子丼 (p. 32) [oyakodon]	arroz con pollo	Descripción

Bentô (*o-bentô*) es el recipiente y la comida que se lleva al trabajo o escuela para almorzar, y que suele ser de arroz y una guarnición (tortilla, vegetales, salchichas, etc.). Forma parte de la vida japonesa (por ejemplo, las novias preparan *bentô* a sus parejas como muestra de amor), existen todo tipo de recipientes en cuanto a la forma y dibujos (p. ej., de series o personajes famosos) e, incluso, se representan figuras con los elementos comestibles. El traductor no ha considerado necesario conservar el préstamo, sino que ha optado por una generalización. De manera similar, ha evitado también mantener el término *oyakodon* del ejemplo 5, y ha usado una descripción del plato.

Vidas étlicas

6	酒 (p. 16) [sake]	alcohol	Equivalente acuñado
7	てんぐまい (p. 23) [tengumai]	<i>tengumai</i>	Préstamo
8	ラーメン (p. 26) [râmen]	<i>ramen</i>	Préstamo

9	酒 (p. 34) [sake]	beber	Transposición
10	酒 (p. 35) [sake]	bebida alcohólica	Equivalente acuñado
11	鬼殺し (p. 35) [onigoroshi]	<i>onigoroshi</i>	Préstamo
12	浦霞 (p. 35) [uragasumi]	<i>uragasumi</i>	Préstamo
13	お弁当 (p. 37) [o-bentô]	<i>bento</i>	Préstamo
14	酒 (p. 60) [sake]	i	Reducción
15	やきにく (p. 115) [yakniku]	<i>yakiniku</i>	Préstamo
16	酒 (p. 132) [sake]	<i>sake</i>	Préstamo
17	豆腐 (p. 133) [tôfu]	<i>tofu</i>	Préstamo
18	そば (p. 151) [soba]	<i>soba</i>	Préstamo
19	うどん (p. 151) [udon]	<i>udon</i>	Préstamo
20	刺身 (p. 159) [sashimi]	<i>sashimi</i>	Préstamo
21	みそしる (p. 178) [misoshiru]	<i>misoshiru</i>	Préstamo

En *Vidas étlicas* podemos observar que el traductor es propenso a utilizar préstamos para la mayoría de los referentes culturales, sin tener en cuenta si estos son conocidos o no (ejemplos 7, 8, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20 y 21), ya que dispone de espacio al final del tomo para explicarlos. En cuanto a los ejemplos de *sake* (6, 9, 10, 14 y 16), se muestran todos los que se han traducido de manera diferente. *Sake* puede hacer referencia tanto a la bebida alcohólica de arroz, como al alcohol en general; es conocido en la cultura meta como “vino de arroz”. Las diferentes traducciones responden a la construcción de la frase y a la conversación de los personajes en cada momento: en el ejemplo 9 se ha utilizado el verbo *beber* elidiendo el complemento directo porque en el bocadillo anterior ya se proporcionaba información suficiente al describir el estado del personaje como “borracho”.

Ranma ½

22	豆乳 (p. 126) [tônyû]	leche	Generalización
23	しょーゆ (p. 162) [shôyu]	salsa	Generalización

En ambos casos se ha usado un hiperónimo y se ha eliminado el complemento

preposicional “de soja”. Esto responde al espacio limitado de los bocadillos, y al hecho de que sea información prescindible.

5.3. Indumentaria (ropa y complementos), cosmética y peluquería

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

GALS!

1	制服 (p. 22) [seifuku]	uniforme	Equivalente acuñado
2	ルーズ (p. 156) [rûzu/loose] ああっ！！ルーズはきかえんの忘れてるじゃん！！ [Aa!! Rûzu hakikaen no wasureterujan] “¡¡Ah!! ¡¡Me he olvidado de que llevaba los caídos!!”	calcetines <i>loose</i> ¡Ahí va! ¡Se me olvidó cambiarme los calcetines loose por los calcetines reglamentarios!	Préstamo + Amplificación (“calcetines”)
3	紺ソク (p. 156) [kon-soku] ヤベーッ しかも紺ソク忘れた～ [Yabee Shikamo kon-soku wasureta] “Qué mal. Además me he olvidado los calcetines reglamentarios”	los reglamentarios ¡Ni siquiera me acordé de traerlos!	Reducción

En el primer ejemplo se ha usado el equivalente acuñado porque no es necesario explicar cuáles son las diferencias entre el uniforme escolar japonés y el español; se ha elidido el adjetivo “escolar”, ya que en el contexto de un instituto y los dibujos de los mismos ya son lo suficientemente informativos.

En los ejemplos 2 y 3 los personajes hablan de los calcetines que llevan en ese momento: las *gals* suele llevar calcetines “loose”, blancos y caídos; pero el uniforme suele requerir de unos azul marino hasta la rodilla, de ahí el adjetivo “reglamentario”. En el ejemplo 2 se añade la palabra *calcetines* y se compensa sustituyéndola por el pronombre *los* en el ejemplo 3. Como se ve en la conversación original, se ha trasladado la información del segundo bocadillo (ejemplo 3) al primero (ejemplo 2), ya que este último era más grande y cabía el texto que no se podía escribir en el otro.

5.4. Ocio

5.4.1. Juegos, videojuegos y pasatiempos

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

La espada del inmortal

1	蹴鞠 (p. 219) [kemari]	jugar a la pelota Descripción + Reducción
---	-------------------------	--

Kemari es un tipo de juego de la época feudal importado desde China (y conserva los mismos ideogramas), y consistía en evitar que una pelota tocara el suelo. En el contexto de nuestra obra, la importancia del texto recae en el hecho de que el personaje fue casi atropellado por jugar en la carretera, no en qué tipo de juego era. La pérdida de información se ve compensada por la agilidad en la lectura, que se podría ver interrumpida al añadir una nota o paráfrasis explicativa.

GALS!

1	プリクラ (p. 58) [purikura]	fotos adhesivas Descripción
2	プリクラ (p. 58) [purikura]	mini foto Descripción
3	合コン (p. 60) [gôkon]	salir con alguien Descripción

En los tres ejemplos se ha descrito el referente cultural: *purikura* es una fotografía adhesiva de pequeño tamaño que se puede editar con dibujos y texto antes de su impresión en cabinas fotográficas, es un pasatiempo muy popular entre las chicas jóvenes, que las coleccionan e intercambian; *gôkon* es una forma de ocio entre los estudiantes (y adultos) que consiste en fiestas de solteros para encontrar pareja, normalmente se organizan con el mismo número de personas de cada sexo. Como el dibujo que acompaña al texto ya representa el texto de los bocadillos y estos últimos son bastante pequeños, se ha desechado una descripción más completa.

Vidas étlicas

2	野球拳 (p. 5) [yakyûken]	<i>Yakyuken</i> Préstamo
3	じゃんけんぽん (p. 6) [jankenpon]	Piedra, papel y tijeras Equivalente acuñado
4	王様のゲーム (p. 172) [Ô-sama no gêmu/game]	El juego del rey Traducción literal

Estos tres elementos están explicados en las aclaraciones de la traducción de las últimas páginas del tomo; sin embargo, reciben tratamientos diferentes en cada caso. En el primero, se ha conservado el término original en japonés; en el segundo se ha usado el

equivalente acuñado, ya que el juego es el mismo en ambas culturas; en el tercero se ha traducido literalmente el significado de los ideogramas, ya que son descriptivos por sí mismos y transparentes para el lector meta.

4	まんが (p. 28) [manga]	manga	Préstamo
5	カラオケ (p. 69) [karaoke]	karaoke	Préstamo

Ambas formas de ocio, el manga y karaoke, son sobradamente conocidas en la cultura meta y aceptadas por el DRAE. Por lo tanto, la traducción más lógica es la conservación del término original.

5.4.2. Deportes y artes marciales

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

La espada del inmortal

1	道場 (p. 69) [dôjô]	dojo	Préstamo
2	剣道 (p. 58) [kendô]	esgrima	Equivalente acuñado

El préstamo *dôjô* (sala donde se practican las artes marciales japonesas) se ha escrito sin los acentos circunflejos para alargar las vocales, una contradicción en esta obra en la que en todos los casos observados sí se han utilizado; puede que responda al uso amplio de la forma *dojo* en textos paralelos españoles (incluidos algunos diccionarios bilingües). En cuanto al ejemplo 2, se ha utilizado el equivalente acuñado del diccionario, pero sin la especificidad de que se trata de un tipo de esgrima japonesa, ya que no es necesaria.

Vidas étlicas

4	剣道 (p. 53) [kendô]	kendo	Préstamo
---	-----------------------	-------	----------

Como hemos visto en ejemplos anteriores, se conserva el término original. Probablemente se utiliza la forma *kendo*, sin alargar la vocal, porque es como aparece en el diccionario bilingüe.

Ranma ½

5	修行 (p. 49) [shugyô]	kenpo	Particularización intracultural
6	修行 (p. 50) [shugyô]	entrenamiento	Equivalente acuñado
7	剣道 (p. 76) [kendô]	kendo	Préstamo

8	拳法 (p. 172) [kenpô]	<i>kenpo</i>	Préstamo
---	------------------------	--------------	----------

Observamos una tendencia a no alargar las vocales en los préstamos de los ejemplos 5, 7 y 8. *Kenpô* hace referencia a las artes marciales chinas (Wu shu/Kung Fu) en Japón; esta referencia se ha explicitado en el ejemplo 5 conservando el término original, en vez de usar el equivalente acuñado como en el ejemplo 6.

5.4.3. Edificios (hoteles, restaurantes, tiendas)

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

GALS!

1	代官山 (p. 126) [Daikanyama] これから美由達と代官山の パイ食べに行くんだ！！ [Kore kara Miyu-tachi to Daikanyama no pie tabeni ikunda!!] “Ahora me voy a comer pasteles a Daikan’yama con Miyu y las demás”	Daikanyama ¡He quedado con Miyu y Aya para ir a comer pasteles a Daikanyama!	Transliteración
2	タワーレコード (p. 169) [Towâ Recôdo/Tower Records] タワーレコード前で乱闘事件 発生 [Tower Records mae de rantô jiken hatsusei]	Tower Records ¡Una pelea en Tower Records!	Transliteración
3	シェルズ (p. 172) [Sheurzu/Shells]	Taco Shells	Creación

En los dos primeros casos se ha optado por la transliteración del nombre, sin añadir más información. En el ejemplo 1, se entiende que se trata de una pastelería por el contexto; pero, en el ejemplo 2 el lector meta entiende que se trata de un lugar por locución preposicional de este tipo “delante de”.

Indicamos que la traducción del ejemplo 3 se trata de una creación, porque el nombre que se utiliza en la versión española, “Taco Shells”, no es el mismo que el del original y, además, se trata de comida mexicana. En realidad, *Shells* hace referencia a una popular crepería japonesa llamada “Crêperie Shells Lai”, por lo que la solución que proponemos es generalizar sustituyendo el referente original por la palabra “crepería”.

Vidas étlicas

4	コンビニ (p. 85) [konbini]	conbini	Préstamo
5	カニ道楽 (p. 126) [Kani Dôraku]	Kanidouraku	Transliteración

Konbini es otro caso en este manga de préstamo en el bocadillo y amplificación con nota al final del volumen, aunque su transcripción no es la correcta según el sistema Hepburn. En cambio, en el ejemplo 5 solo se han transcrito los ideogramas; no es necesario dar más datos al lector en ese bocadillo porque en la viñeta anterior la protagonista ya describe de qué se trata al aseverar que tiene la intención de hacer una reserva en un restaurante caro y que ese lugar es el *Kani Dôraku* (cadena de restaurantes famosa por el cangrejo gigante articulado de su cartel). Sin embargo, el nombre tendría que haberse separado en los dos componentes que lo forman, como hace la misma cadena en su página web.

5.4.4. Películas y series

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

Vidas étlicas

1	アンパンマン (p. 102) [Anpanman]	Anpanman	Transliteración
---	-------------------------------	----------	-----------------

Este referente tampoco se ha explicado en las aclaraciones de la traducción, aunque puede resultar poco conocido para el lector meta. Se trata de es un personaje de una serie de dibujos, bastante popular en Japón.

5.5. Otros objetos materiales (objetos cotidianos, tecnología, etc.)

Referente	Traducción	Técnica de traducción
-----------	------------	-----------------------

La espada del inmortal

1	刀 (p. 3) [katana]	<i>katana</i>	Préstamo
2	刀 (p. 26) [katana]	espada	Equivalente acuñado
3	剣 (p. 56) [ken]	espada	Equivalente acuñado
4	剣 (p. 144) [ken]	<i>katana</i>	Adaptación intracultural

Se observa que los términos que se utilizan en estos ejemplos son *katana* y *espada*, así como en otros que no se reproducen aquí. El primero es conocido en la cultura meta, así

que se puede utilizar en los casos de adaptación intracultural. El segundo es el equivalente acuñado, usado para evitar la repetición de un mismo término.

GALS!

5	ケータイシール (p. 118) [kêtai shîru/seal] “pegatina del móvil”	carcasa del móvil	Equivalente acuñado + Generalización
---	--	-------------------	---

Es probable que el traductor haya optado por sustituir el término *seal* (“pegatina”) por carcasa, porque es más transparente para el lector meta. Mientras que en Japón se personalizan los móviles con pegatinas, en España lo habitual es elegir un móvil con una carcasa determinada o ponerle una protección diferente.

6. CONCLUSIONES

En este trabajo únicamente describimos qué tipos de referentes culturales aparecen en las obras seleccionadas y cuál es el tratamiento que reciben en las traducciones. No valoramos en ningún caso su corrección, aunque intentamos perfilar el porqué de algunas de las elecciones, ya que “las técnicas de traducción no son buenas ni malas en abstracto, sino que tienen un carácter funcional y dinámico y se utilizará una u otra dependiendo de: 1) el género al que pertenece el texto (...); 2) el tipo de traducción (...); 3) la modalidad de traducción (...); 4) la finalidad de la traducción y las características del destinatario; 5) el método elegido” (Hurtado, 2001: 268).

El primer objetivo de este trabajo era conocer qué tipo de referencias culturales y en qué cantidad aparecen en cada género de manga y, sobre esta cuestión, consideramos que ambas variables dependían de las características inherentes a cada subgénero (hipótesis 1). Se confirma esta primera hipótesis, pero parcialmente porque la muestra de trabajo es muy reducida. A continuación se recogen los resultados que se han obtenido de cada obra analizada por categoría y área temática.

La espada del inmortal

Total: 76 elementos

	elementos	porcentaje
1. Medio y entorno natural	1/76	1,32 %
1.1. Geografía	1/1	100 %
2. Historia	12/76	15,79 %
2.1. Edificios históricos	0	0 %
2.2. Acontecimientos históricos	0	0 %
2.3. Instituciones y personalidades históricas	1/12	8,33 %
2.4. Unidades de medida	2/12	16,67 %
2.5. Unidad monetaria	1/12	8,33 %
2.6. Topónimos	8/12	66,67 %
2.7. Símbolos nacionales	0	0 %
3. Estructura social	32/76	42,10 %
3.1. Trabajo y profesiones	20/32	62,5 %
3.2. Sistema político, judicial y administración	6/32	18,75 %
3.3. Grupos sociales	0	0 %
3.4. Condiciones sociales	6/32	15,63 %
3.4.1. Relaciones sociales	1/6	16,67 %
3.4.2. Costumbres	4/6	66,66 %
3.4.3. Geografía cultural	1/6	16,67 %
3.4.4. Transporte	0	0 %
4. Instituciones culturales	9/76	11,84 %
4.1. Bellas artes	0	0 %
4.2. Arte (teatro y literatura)	0	0 %

4.3. Religión	9/9	100 %
4.4. Educación	0	0 %
4.5. Medios de comunicación	0	0 %
5. Cultura material	22/76	28,94 %
5.1. Hogar	2/22	9,09 %
5.2. Alimentación	6/22	27,27 %
5.3. Indumentaria, cosmética y peluquería	0	0 %
5.4. Ocio	4/22	18,18 %
5.4.1. Juegos, videojuegos y pasatiempos	1/4	25 %
5.4.3. Deportes y artes marciales	3/4	75 %
5.4.4. Edificios	0	0 %
5.4.5. Películas y series	0	0 %
5.5. Otros objetos materiales	10/22	45,45 %

Como se ha descrito en 5.1.1, *La espada del inmortal* es un manga del género *seinen*, ambientado en una época histórica (el periodo Edo), en el que el tema principal son los samuráis. Según nuestra hipótesis, cabría esperar “focos culturales”⁹³ de vocabulario histórico relacionado con el periodo Edo y la figura del samurái. Las cifras confirman que *Estructura social*, que incluye las profesiones, es la categoría más abundante (40,26 %), seguida de *Cultura material* (28,94 %), en la que se han agrupado las armas que usan los personajes, e *Historia* (15,79 %); cada una podría tener más o menos peso según el tema de conversación de los personajes.

GALS!

Total: 106 elementos

	elementos	porcentaje
1. Medio y entorno natural	1/106	0,94 %
1.1. Geografía	1/1	100 %
2. Historia	4/106	3,77 %
2.1. Edificios históricos	1/4	25 %
2.2. Acontecimientos históricos	1/4	25 %
2.3. Instituciones y personalidades históricas	0	0 %
2.4. Unidades de medida	0	0 %
2.5. Unidad monetaria	2/4	50 %
2.6. Topónimos	0	0 %
2.7. Símbolos nacionales	0	0 %
3. Estructura social	51/106	48,11 %
3.1. Trabajo y profesiones	13/51	25,49 %
3.2. Sistema político, judicial y administración	9/51	16,65 %
3.3. Grupos sociales	17/51	33,34 %
3.4. Condiciones sociales	12/51	23,53 %
3.4.1. Relaciones sociales	0	0 %
3.4.2. Costumbres	0	0 %

⁹³ Véase 3.2.1.

3.4.3. Geografía cultural	12/12	100 %
3.4.4. Transporte	0	0 %
4. Instituciones culturales	24/106	22,64 %
4.1. Bellas artes	0	0 %
4.2. Arte (teatro y literatura)	0	0 %
4.3. Religión	0	0 %
4.4. Educación	23/24	95,83 %
4.5. Medios de comunicación	1/24	4,17 %
5. Cultura material	26/106	24,53 %
5.1. Hogar	0	0 %
5.2. Alimentación	6/26	23,07 %
5.3. Indumentaria, cosmética y peluquería	3/26	11,54 %
5.4. Ocio	16/26	61,54 %
5.4.1. Juegos, videojuegos y pasatiempos	8/16	50 %
5.4.3. Deportes y artes marciales	0	0 %
5.4.4. Edificios	7/16	43,75 %
5.4.5. Películas y series	1/16	6,25 %
5.5. Otros objetos materiales	1/26	3,85 %

En *GALS!* se observan agrupaciones de términos relacionados con la *Estructura social* (48,11 %), sobre todo en los grupos sociales, ya que esta obra *shôjo* se centra en las costumbres y conductas de una tribu urbana japonesa. En segundo puesto encontramos las referencias a formas de ocio y al sistema educativo, probablemente porque se muestra la vida de unas estudiantes, principalmente dentro del instituto y en sus momentos de tiempo libre. También aparecen en muchas ocasiones referencias a lugares y edificios, donde pasan los hechos relatados.

Vidas étlicas

Total: 107 elementos

	elementos	porcentaje
1. Medio y entorno natural	3/107	2,80 %
1.1. Geografía	3/3	100 %
2. Historia	7/107	6,54 %
2.1. Edificios históricos	0	0 %
2.2. Acontecimientos históricos	0	0 %
2.3. Instituciones y personalidades históricas	6/7	85,71 %
2.4. Unidades de medida	1/7	14,29 %
2.5. Unidad monetaria	0	0 %
2.6. Topónimos	0	0 %
2.7. Símbolos nacionales	0	0 %
3. Estructura social	34/107	31,77 %
3.1. Trabajo y profesiones	16/34	47,05 %
3.2. Sistema político, judicial y administración	0	0 %
3.3. Grupos sociales	2/34	5,88 %
3.4. Condiciones sociales	16/34	47,05 %
3.4.1. Relaciones sociales	0	0 %

3.4.2. Costumbres	3/16	18,75 %
3.4.3. Geografía cultural	13/16	81,25 %
3.4.4. Transporte	0	0 %
4. Instituciones culturales	11/107	10,28 %
4.1. Bellas artes	0	0 %
4.2. Arte (teatro y literatura)	0	0 %
4.3. Religión	3/11	27,27 %
4.4. Educación	8/11	72,73 %
4.5. Medios de comunicación	0	0 %
5. Cultura material	51/107	47,66 %
5.1. Hogar	5/51	9,80 %
5.2. Alimentación	29/51	56,86 %
5.3. Indumentaria, cosmética y peluquería	0	0 %
5.4. Ocio	17/51	33,34 %
5.4.1. Juegos, videojuegos y pasatiempos	8/17	47,05 %
5.4.3. Deportes y artes marciales	1/17	5,88 %
5.4.4. Edificios	7/17	41,17 %
5.4.5. Películas y series	1/17	5,88 %
5.5. Otros objetos materiales	0	0 %

Vidas etílicas es una obra autobiográfica que relata cómo se divierte su protagonista, por lo que los elementos culturales más abundantes son los relacionados con la alimentación (principalmente alcohol) y las formas de ocio. En segundo lugar se encuentran los referentes al trabajo y las profesiones (la protagonista habla mucho sobre su profesión y la de sus acompañantes) y a la geografía cultural (lugares donde sucede la acción del manga).

Ranma ½

Total: 33 elementos

	elementos	porcentaje
1. Medio y entorno natural	1/33	3,03 %
1.1. Geografía	1/1	100 %
2. Historia	1/33	3,03 %
2.1. Edificios históricos	0	0 %
2.2. Acontecimientos históricos	0	0 %
2.3. Instituciones y personalidades históricas	0	0 %
2.4. Unidades de medida	0	0 %
2.5. Unidad monetaria	1/1	100 %
2.6. Topónimos	0	0 %
2.7. Símbolos nacionales	0	0 %
3. Estructura social	16/33	48,48 %
3.1. Trabajo y profesiones	3/16	18,75 %
3.2. Sistema político, judicial y administración	0	0 %
3.3. Grupos sociales	0	0 %
3.4. Condiciones sociales	13/16	81,25 %
3.4.1. Relaciones sociales	7/13	43,75 %
3.4.2. Costumbres	3/13	23,07 %
3.4.3. Geografía cultural	3/13	23,07 %

3.4.4. Transporte	0	0 %
4. Instituciones culturales	3/33	11,84 %
4.1. Bellas artes	0	0 %
4.2. Arte (teatro y literatura)	0	0 %
4.3. Religión	0	0 %
4.4. Educación	3/3	100 %
4.5. Medios de comunicación	0	0 %
5. Cultura material	12/33	36,36 %
5.1. Hogar	2/12	16,67 %
5.2. Alimentación	2/12	16,67 %
5.3. Indumentaria, cosmética y peluquería	0	0 %
5.4. Ocio	7/12	58,33 %
5.4.1. Juegos, videojuegos y pasatiempos	0	0 %
5.4.3. Deportes y artes marciales	7/7	100 %
5.4.4. Edificios	0	0 %
5.4.5. Películas y series	0	0 %
5.5. Otros objetos materiales	1/12	8,33 %

Ya hemos comentado que en *Ranma ½* se observa que hay menos bocadillos y, por lo tanto, menos texto que pueda contener referentes culturales. A pesar de que *a priori* parece una obra centrada en las artes marciales, se trata en realidad de una historia de amor de instituto y de humor, en los que los protagonistas practican algún deporte. Por ese motivo, el ámbito *Deportes y artes marciales* no es tan abundante como cabría esperar.

El segundo objetivo era obtener un listado de las técnicas traductoras y determinar cuáles son las más utilizadas. En las tablas siguientes se recopila esta información, y se marcan en gris las más usadas en cada obra.

La espada del inmortal

Adaptación	4
Adaptación intracultural	1
Amplificación	1
Calco	2
Compensación	0
Creación	1
Descripción	1
Descripción intracultural	2
Equivalente acuñado	18
Generalización	8
Generalización intracultural	2
Modulación	1
Particularización	3
Particularización intracultural	1
Préstamo	19
Reducción	0

Traducción literal	3
Transliteración	11
Transposición	0
Variación	2
Préstamo + Amplificación	8
Transliteración + Amplificación	5
Transliteración + Equivalente acuñado	3

GALS!

Adaptación	13
Adaptación intracultural	0
Amplificación	5
Calco	1
Compensación	2
Creación	3
Descripción	14
Descripción intracultural	4
Equivalente acuñado	16
Generalización	14
Generalización intracultural	0
Modulación	6
Particularización	6
Particularización intracultural	0
Préstamo	8
Reducción	14
Traducción literal	0
Transliteración	20
Transposición	3
Variación	4
Préstamo + Amplificación	0
Transliteración + Amplificación	5
Transliteración + Equivalente acuñado	2

Vidas étlicas

Adaptación	5
Adaptación intracultural	1
Amplificación	2
Calco	0
Compensación	0
Creación	2
Descripción	2
Descripción intracultural	0
Equivalente acuñado	16
Generalización	17
Generalización intracultural	0

Modulación	1
Particularización	1
Particularización intracultural	1
Préstamo	30
Reducción	10
Traducción literal	4
Transliteración	28
Transposición	3
Variación	1
Préstamo + Amplificación	1
Transliteración + Amplificación	1
Transliteración + Equivalente acuñado	4

Ranma ½

Adaptación	1
Adaptación intracultural	0
Amplificación	0
Calco	1
Compensación	0
Creación	0
Descripción	0
Descripción intracultural	0
Equivalente acuñado	10
Generalización	2
Generalización intracultural	0
Modulación	6
Particularización	4
Particularización intracultural	1
Préstamo	5
Reducción	2
Traducción literal	1
Transliteración	2
Transposición	0
Variación	2
Préstamo + Amplificación	0
Transliteración + Amplificación	0
Transliteración + Equivalente acuñado	0

A partir de estos datos, se observa que en *La espada del inmortal* y en *Vidas éticas*, las técnicas traductoras más utilizadas son el préstamo y la transliteración, lo que sugiere una traducción extranjerizante. Sin embargo, en ambas se amplía la información: en la primera obra se utilizan notas en el lateral de las páginas; en la segunda, al final del tomo se explican la mayoría de referentes que se han trasladado conservando el término original. En *GALS!* se intenta mantener un equilibrio, ya que, en general, se tiende a generalizar o elidir información

no importante, para evitar el uso de préstamos. Finalmente, en *Ranma ½*, se utiliza principalmente los equivalentes acuñados, y préstamos para los nombres de las artes marciales; la muestra es tan pequeña en este caso, que no se pueden facilitar más datos.

No se validan ni invalidan ninguna de las hipótesis correspondientes al objetivo número dos, en las que se indicaba que la técnica traductora más utilizada sería el préstamo, y este junto a una nota explicativa. La elección de una técnica traductora no responde necesariamente al tipo de referente cultural, ni tampoco únicamente al modo de traducción elegido, sino que la traducción debe ser funcional y dinámica en cada caso, por lo que depende del contexto. Este último está dividido en el entorno extratextual (socioeconómico, político, ideológico, etc.), lingüístico (cotexto) y situacional (situación comunicativa)⁹⁴.

El último objetivo era medir la adaptación de las obras y comprobar cuál era el nivel de extranjerización. Como ya hemos indicado, las obras que contienen más préstamos son *La espada del inmortal* y *Vidas étlicas*, a continuación encontramos *GALS!* y, finalmente, *Ranma ½*. Así, las obras que extranjerizan más son las dos primeras, y *GALS!* mantiene un equilibrio entre la conservación de las onomatopeyas y sentido de lectura originales y el poco uso de préstamos. En cambio, el sentido de lectura se modifica al occidental y se eliminan todos los textos japoneses (onomatopeyas y paratextos incluidos) es una prueba de que en el caso de *Ranma ½* se ha domesticado el texto. Las hipótesis 3.1 y 3.2 no se podrían comprobar con los datos obtenidos; sin embargo, comentarios de los traductores Marc Bernabé (2012c) y Verónica Calafell⁹⁵ confirman que se adapta más cuando el público al que se dirige la obra es más amplio y menos conocido en el tema.

Como se ha visto en el análisis de las obras y los elementos del corpus, la muestra es demasiado limitada para poder establecer unas líneas generales sobre el tipo de elementos culturales que aparecen en el manga y las técnicas que se utilizan en su traducción. Como posibles vías de investigación futuras se podría llevar a cabo un estudio en más profundidad y diacrónico utilizando algunas de las mismas obras empleadas aquí. Por ejemplo, *La espada del inmortal* y *Ranma ½* son mangas que se publicaron en los años 90 (1996 y 1993, respectivamente) y de nuevo años después, aunque existen muchos otros títulos en los que se reproduce esta situación. Uno de los mangas publicados en muchas ocasiones y formatos es *Dragon Ball*, que incluso se ha traducido al catalán, lo que permitiría realizar un estudio diacrónico y comparativo de traducciones en diferentes idiomas al incluir también el inglés, por ejemplo. En resumen, este trabajo es un primer paso que nos ha permitido establecer un marco teórico y una metodología para realizar investigaciones futuras basándonos en él.

⁹⁴ Cfr. Hurtado (2001: glosario).

⁹⁵ Véase <http://www.mechanicaljapan.com/2011/08/entrevista-la-traductora-veronica.html>, última consulta 15/6/2013.

7. BIBLIOGRAFÍA

BERNABÉ, Marc (2012). “La traducción del manga”. [Conferencia]. <<http://www.mangaland.es/2012/11/traduccionmanga>>. [Consulta: 8/3/2013].

- (2012a). Varias conferencias realizadas en 2012. <<http://vimeo.com/channels/conferenciasmarcbernabe>> y <<http://www.mangaland.es/category/conferencia>>. [Consulta: 1/6/2013].
- (2012b). “Artista Invitado: Marc Bernabé – Maneras de adaptar un manga”. En el blog DeCulture. <<http://www.deculture.es/2012/05/21/artista-invitado-marcbernabe-maneras-de-adaptar-un-manga>>. [Consulta: 25/5/2013].
- (2012c). “Cómo, EMHO, debe ser una buena traducción”. En el blog Mangaland. <<http://www.mangaland.es/2012/06/buenatraduccion>>. [Consulta: 25/5/2013].
- (2013). “Estadísticas manga 2012”. En el blog Mangaland. Recuperado el <<http://www.mangaland.es/2013/01/estadisticas2012>>. [Consulta: 18/3/2013].

FEDERACIÓN DE GREMIOS DE EDITORES DE ESPAÑA (2012). *Comercio interior del libro en España 2011*. <http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/Comercio_Interior_2011.pdf>. [Consulta: 20/5/2013].

FRANCO, Javier (1996). “Culture-Specific Items in Translation”. En ÁLVAREZ, Román; VIDAL, M. Carmen África. (eds.). *Translation, Power, Subversion*. Clevedon: Multilingual Matters, p. 52-78.

GRAVETT, Paul (2004). *Manga: La era del nuevo cómic*. Madrid: Onlybook.

HURTADO, Amparo (2001). *Traducción y traductología: Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.

INOSE, H. (2009). *La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas al español y al inglés: Los casos de la novela y el manga*. Tesis doctoral presentada en la Universidad de Granada. <<http://hera.ugr.es/tesisugr/18193778.pdf>>. [Consulta: 5/4/2013].

KAWASAKI, K. (1999). *Estudio comparativo entre el español y el japonés sobre simbolismo fónico*. Trabajo de investigación presentado en el programa de Máster en Lingüística de la Sophia University.

- (2001). “Sobre la onomatopeya en japonés y su traducción al español”. *Lingüística Hispánica (Japón)*, 24, p. 133-152. Kansai: Círculo de Lingüística Hispánica de Kansai. <<http://hispanismo.cervantes.es/documentos/kawasaki.pdf>>. [Consulta: 5/4/2013].

MADRID, Dani y MARTÍNEZ, Guillermo (2010). *El manga i l'animació japonesa*. Vull Saber, 124. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

MANGIRON, Carme (2006). *El tractament dels referents culturals a les traduccions de la novel·la de Botxan: la interacció entre els elements textuais i extratextuals*. Bellaterra: Tesis doctoral presentada en la Universitat Autònoma de Barcelona. <<http://ddd.uab.cat/record/36622?ln=ca>>. [Consulta: 15/2/2013].

MARCO, Josep (2002). *El fil d'Ariadna: Anàlisi estilística i traducció literària*. Biblioteca de Traducció i Interpretació, 7. Vic: Eumo.

- (2004). “Les tècniques de traducció (dels referents culturals): Retorn per a quedar-nos-hi”. *Quaderns. Revista de traducció*, 11, p. 129-149.

MARTÍNEZ, Juan José (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson*. Tesis doctoral presentada en la Universitat Jaume I. <<http://www.tdx.cat/handle/10803/10566>>. [Consulta: 15/2/2013].

MAYORAL, Roberto (1984). “Notas sobre la traducción de cómics”. *Babel: Revista de los estudiantes de la EUTI*, 1 (enero), p. 92-101. <http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Notas_Comics.pdf>. [Consulta: 5/6/2013].

- (1984a). “Los cómics: de la reproducción gráfica de sonidos a los verbos dibujados en inglés. Más sobre problemas de traducción”. *Babel: Revista de los estudiantes de la EUTI*, 2 (mayo), p. 120-130. <http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Verbos_Dibujados.pdf>. [Consulta: 5/6/2013].

- (1998). “Taller: Traducción Audiovisual, Traducción Intercultural, Traducción Subordinada”. Seminario de Traducción subordinada en la Facultad de Filología de la Universidad de Sevilla. <http://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV_Sevilla.pdf>. [Consulta: 5/6/2013].

MOLINA, Lucía (2006). *El otoño del pingüino: Análisis descriptivo de la traducción de los culturemas*. Castellón de la Plana: Universidad Jaume I.

MOLINA, Lucía y HURTADO, Amparo (2002). “Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach”. *Meta*, 47/4, p. 398-512. <<http://www.uv.es/tronch/TradEspII/Trans-Techn-Molina-Hurtado.pdf>>. [Consulta: 1/2/2013].

MOLINÉ, Alfons (2002). *El gran libro de los manga*. Viñetas, 4. Barcelona: Glénat.

NAVARRO, Joan (2001). Dentro de TAKAHASHI, Rumiko. *Ranma ½*. Barcelona: Glénat. Vol. 1 (de 38).

PERELLÓ, Juan Luís (2008). “Dificultades de la traducción del japonés al castellano”, en la I Jornada de Estudios Asiáticos de la Pontificia Universidad Católica de Chile. <http://www7.uc.cl/ceauc/papers/lit_y_trad/Perello,Dificultades_de_la_traducccion_del_japones_al_castellano_final.pdf>. [Conferencia; consulta: 18/5/2013].

RUIZ, Silvia (2012). “La traducción del manga al español: Cuestiones lingüísticas, metodológicas y técnicas”. Trabajo de final de grado presentado en la Universitat Pompeu Fabra.

SALES, Dora (2003). *Puentes sobre el mundo: Cultura, traducción y forma literaria en las narrativas de transculturación de José María Arguedas y Vikram Chandra*. Tesis doctoral presentada en la Universitat Jaume I.

SANTAMARIA, Laura (1999). “What you should know”: *La categorització de les referències culturals en traducció. Aportació cognitiva i valor cognitiu*. Trabajo de investigación presentado en el programa de Doctorado en Teoría de la Traducción de la Facultad de Traducción e Interpretación, Universitat Autònoma de Barcelona.

- (2001). *Subtitulació i referents culturals: la traducció com a mitjà d'adquisició de representacions mentals*. Tesis doctoral presentada en la

Universitat Autònoma de Barcelona. <<http://ddd.uab.cat/record/36689?ln=ca>> [Consulta: el 10/5/2013]

SERRA, Alba (2011). *La traducció dels llibres japonesos a Espanya: Revisió bibliogràfica de textos i paratextos (1930-2005)*. Trabajo de investigación presentado en el programa de Máster en Investigación en Asia Oriental de la Facultad de Traducción e Interpretación, Universitat Autònoma de Barcelona. <<http://www.recercat.net/handle/2072/171856>> [Consulta: el 10/5/2013]

SHIBAMOTO, Janet S. (1985). *Japanese Women's Language*. Orlando: Academic Press.

VENUTI, Lawrence (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. Londres y Nueva York: Routledge.

8. BIBLIOGRAFÍA DEL CORPUS

FUJÎ, Mihona (1998). *GALS!*. Tokio: Shueisha. Vol. 1 (de 10). [*shôjo*]

- (2002). *GALS!*. Barcelona: Glénat. Vol. 1 (de 10), traducción de Verónica Calafell y Jesús Espí. [*shôjo*]

NINOMIYA, Tomoko (2003). *Heisei Yopparai Kenkyujo*. Tokio: Shodensha. [*jôsei*]

- (2004). *Vidas etílicas*. Barcelona: Ivrea. Traducción de Marcelo Vicente. [*jousei*]

SAMURA, Himura (1994). *Mugen no junin*. Tokio: Kodansha. Vol. 1 (de 30). [*seinen*]

- (2003). *La espada del inmortal*. Barcelona: Glénat. Vol. 1 (de 30), traducción de Marc Bernabé y Verónica Calafell. [*seinen*]

TAKAHASHI, Rumiko (1988). *Ranma ½*. Tokio: Shogakukan. Vol. 1 (de 38). [*shônen*]

- (2001). *Ranma ½*. Barcelona: Glénat. Vol. 1 (de 38), traducción de Marc Bernabé y Verónica Calafell. [*shônen*]

ANEXO I: GLOSARIO

- Š *Aizôban*: edición coleccionista, en la que se cambia la portada, el papel es de calidad superior y la tirada es más limitada.
- Š *Bunkoban*: tamaño superior al *tankôbon* (A6) usado en la reedición de obras ya publicadas anteriormente.
- Š *Dorama*: nombre que reciben las series televisivas reales en Japón, similares a las telenovelas.
- Š *Kanzenban*: también es una edición especial, en el que se incluyen las páginas a color originales.
- Š *OVA*: siglas de *Original Video Animation*. Producciones de animación creadas directamente para su venta, en ocasiones basadas en series de manga o *anime*.
- Š *RPG*: siglas de *Role-Playing Game*; equivalente a los juegos de rol.
- Š *Merchandising*: objetos de todo tipo que se lanzan para aprovechar el éxito de una serie, normalmente con motivos de esta última.
- Š *Shinsôban*: nueva edición de una serie descatalogada, con nuevas portadas y algún contenido modificado, además de páginas a todo color y otros extras. Los capítulos contenidos en cada volumen pueden haberse alterado también según los deseos del autor.
- Š *Tankôbon*: tomo recopilatorio de una única serie, que a veces también incluye historias cortas del mismo autor al final. Se publica en formato bolsillo, de unas 170-240 páginas, con papel de buena calidad, y suele incluir una sobrecubierta (encuadernación de tapa blanda y cartóné). Es el formato más habitual.
- Š *Ukiyo-e*: grabados (realizados mediante xilografía o técnica de grabado en madera) producidos en Japón entre los siglos XVII y XX.
- Š *Waidoban*: suele ser el formato de publicación habitual para el *seinen* y *jôsei*; más grande (A5) y con un número de páginas superior al *tankôbon*, la serie tiene menos volúmenes.

ANEXO II: CORPUS

La espada del inmortal

Original	Traducción	Página	Tipo	Subtipo	Técnica traductora	Técnica traductora 2
侍	samurai	3	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Préstamo	
刀	katana	3	Cultura material	Otros objetos materiales	Préstamo	
おみやげ	regalo	10	Cultura material	Otros objetos materiales	Generalización	
喇嘛 (ラマ)	Lama	12	Instituciones culturales	Religión	Préstamo	
茶	té	12	Cultura material	Alimentación	Equivalente acuñado	
旗本	funcionario	13	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Adaptación	
武士	guerrero	14	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Equivalente acuñado	
芋粥	puré de patatas	14	Cultura material	Alimentación	Adaptación	
酒	sake	14	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
八丁堀	el barrio Hatchôbori	15	Historia	Topónimos	Transliteración	Amplificación
風呂	bañera	16	Cultura material	Hogar	Generalización	
武士道	Bushidô, el arte de la guerra,	18	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Préstamo	Amplificación
上司	jefe	19	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Equivalente acuñado	
武士道	Bushidô	19	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Préstamo	
追腹	oibara	20	Estructura social	C.S. - Costumbres	Préstamo	Amplificación (nota): "Acto de realizarse el seppuku (suicidio ritual) los criados se un señor después de la muerte de

						este último"
切腹	seppuku	20	Estructura social	C.S. - Costumbres	Préstamo	Amplificación (entre paréntesis): "suicidio ritual"
お茶菓子	pastelillo	24	Cultura material	Alimentación	Generalización	Variación
尼僧	serviente de Buda	25	Instituciones culturales	Religión	Descripción intracultural	
腹切り	seppuku	25	Estructura social	C.S. - Costumbres	Préstamo	
己が腹を切ったら	si me cortara el vientre	25	Estructura social	C.S. - Costumbres	Traducción literal	
刀	espada	26	Cultura material	Otros objetos materiales	Equivalente acuñado	
日本	Japón	26	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Equivalente acuñado	
侍	samuráis	27	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Préstamo	
浪人	rônin	28	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Préstamo	Amplificación (nota): "samurai errante sin amo"
副将	sublíder	28	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Calco	
新鮮組	Shinsengumi	28	Historia	Instituciones/Personalidades	Transliteración	
副将	subjefe	31	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Calco	
萩	pastelitos	39	Cultura material	Alimentación	Generalización	Variación
道場	dojo	43	Cultura material	Ocio - Deportes/Artes marciales	Préstamo	
師範代	maestro asistente	43	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Equivalente acuñado	
門下生	alumnos	49	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Generalización	
冥府	desde los cielos	53	Instituciones culturales	Religión	Creación	
師	maestro	54	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Equivalente acuñado	
剣	espada	56	Cultura material	Otros objetos materiales	Equivalente acuñado	
刃(やいば)	espada	56	Cultura material	Otros objetos materiales	Equivalente acuñado	
剣の町	camino de la espada	58	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Modulación	Equivalente acuñado

剣道	esgrima	58	Cultura material	Ocio - Deportes/Artes marciales	Adaptación	
剣士	guerrero	59	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Generalización	
剣塚	espadachín	63	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Traducción literal	
段	dan	65	Historia	Unidades de medida	Préstamo	
江戸	Edo	67	Historia	Topónimos	Transliteración	
牛込村	pueblo de Ushigome	69	Historia	Topónimos	Transliteración	Equivalente acuñado
技	esgrima	94	Cultura material	Ocio - Deportes/Artes marciales	Particularización	
黄泉	Infierno	99	Instituciones culturales	Religión	Equivalente acuñado	
業	karma	102	Instituciones culturales	Religión	Préstamo	
神	Dios	102	Instituciones culturales	Religión	Equivalente acuñado	
門下生	aprendices	127	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Equivalente acuñado	
流派	disciplina	127	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Modulación	
辰巳	Tatsumi	128	Historia	Topónimos	Transliteración	Amplificación (nota que existía en el original): “nombre de un barrio de buena vida del período Edo (1600-1867), situado en Fukugawa (actual distrito de Kôtô, Tokio)”
江戸時代、深川にあった遊里。	Nombre de un barrio de buena vida del período Edo (1600-1867), situado en Fukugawa (actual	128	Historia	Topónimos	Amplificación	

	distrito de Kôtô, Tokio)					
両	ryô	128	Historia	Unidad monetaria	Préstamo	
お客さん	visitas	132	Estructura social	C.S. - Relaciones sociales	Particularización	
先生	maestro	134	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Equivalente acuñado	
絵師	pintor	135	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Equivalente acuñado	
剣士	espadachín	135	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Traducción literal	
高尾山	monte Takao	135	Medio y entorno natural	Geografía	Transliteración	Equivalente acuñado
忍目付	Shinobi metsuke	143	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Préstamo	Amplificación (nota a pie de página que existía en el original también): “Shinobi metsuke: significa 'espía', en japonés de la era Edo”
幕府	Bakufu	144	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Préstamo	Amplificación (nota a pie de página): “Bakufu: gobierno de la estirpe de shôgun (grandes generales) Tokugawa”
剣	katana	144	Cultura material	Otros objetos materiales	Adaptación intracultural	
悪魔	diablo	160	Instituciones culturales	Religión	Equivalente acuñado	
刃物	arma	166	Cultura material	Otros objetos materiales	Equivalente acuñado	
串	lanza	168	Cultura material	Otros objetos materiales	Adaptación	
刃物	katanas	189	Cultura material	Otros objetos materiales	Particularización intracultural	
唐物	espada extranjera	189	Cultura material	Otros objetos materiales	Particularización	
蝦夷地	Ezochi	189	Historia	Topónimos	Transliteración	Amplificación (nota a pie): “Ezochi: antiguo nombre

						de la isla de Hokkaidô, al norte de Japón.”
研師	afilador	193	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Equivalente acuñado	
風呂	baño	197	Cultura material	Hogar	Generalización	
飯	comida	197	Cultura material	Alimentación	Generalización	
浅草寺	templo Sensôji	199	Instituciones culturales	Religión	Transliteración	Generalización
千束村	pueblo de Senzoku	213	Historia	Topónimos	Transliteración	Equivalente acuñado
間	ken	216	Historia	Unidades de medida	Préstamo	Amplificación (nota): “1 ken: 1,818 m.”
三途の河	río Sanzu	216	Instituciones culturales	Religión	Transliteración	Equivalente acuñado + Amplificación (nota): “Río Sanzu: en budismo mahayana, el río que se cruza después de muerto para ir al otro mundo.”
奥州道	carretera de Ôshû	219	Historia	Topónimos	Transliteración	Equivalente acuñado + Amplificación (nota): “Ôshû: antiguo nombre de la actual región de Tôhoku, la parte norte de la isla de Honshû, al norte de Tokio.”
蹴鞠	jugar a pelota	219	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Descripción	
参勤	ir a ver al Shôgun	219	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Descripción intracultural	
大名	Daimyô	220	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Préstamo	Amplificación (nota): “señor feudal de alguna de las antiguas regiones de Japón”

GALS!

Original	Traducción	Página	Tipo	Subtipo	Técnica traductora 1	Técnica traductora 2
マツキョ CM (シーエム)	películas	3	Instituciones culturales	Medios de comunicación	Adaptación	
渋谷	Shibuya	9	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
コギャル	ko-gal	9	Estructura social	Grupos sociales	Préstamo	
交番	comisaría	9	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Adaptación	
刑課長	detective jefe	11	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Adaptación	
婦人警官	guardia de tráfico	11	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Particularización	Reducción
巡査	poli de barrio	11	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Descripción	
マゴギャル	proyecto de ko-gal	11	Estructura social	Grupos sociales	Préstamo	Modulación
高校 1 年生	estudiante de instituto	11	Instituciones culturales	Educación	Equivalente acuñado	Reducción
公務員	funcionario	12	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Equivalente acuñado	
婦人警官	madero	12	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Variación	Reducción
お弁当	algo de cena	13	Cultura material	Alimentación	Adaptación	
愛妻弁当	comida casera preparada por tu novia	13	Cultura material	Alimentación	Descripción	
ロリコン	pervertidor de menores	13	Estructura social	Grupos sociales	Creación	
ドラマ	películas	13	Cultura material	Ocio - Películas/Series	Generalización	
渋谷センター	Shibuya Center	13	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
弁当	comida	14	Cultura material	Alimentación	Generalización	
明匠第一高	Instituto Meishô	15	Instituciones culturales	Educación	Transliteración	Equivalente acuñado
バイト	trabajo	16	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Generalización	

高校生	estudiantes de instituto	16	Instituciones culturales	Educación	Equivalente acuñado	
徳進学校	escuela Tokushin	17	Instituciones culturales	Educación	Equivalente acuñado	Transliteración
オヤジ	viejo	18	Estructura social	Grupos sociales	Variación	Generalización
バイト	curro	18	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Generalización	Variación
参宮橋	zona de Sangubashi	21	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	Amplificación
制服	uniforme	22	Cultura material	Indumentaria/Cosmética/Peluquería	Equivalente acuñado	
鳳南高校	instituto Hônan	25	Instituciones culturales	Educación	Equivalente acuñado	Transliteración
アイドル	ídolo	26	Estructura social	Grupos sociales	Adaptación	
親子丼	arroz con pollo	32	Cultura material	Alimentación	Descripción	
警官養成	policía	33	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Generalización	Reducción
援交	venderse por dinero	35	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Descripción	
援助交際	hago lo que me piden y ellos me pagan	36	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Descripción	
ストギャル	sutogal	38	Estructura social	Grupos sociales	Préstamo	
ストリートギャル	gal urbana	38	Estructura social	Grupos sociales	Préstamo	Equivalente acuñado
ブンカムラ	el Bunkamura	39	Historia	Edificios	Transliteración	Amplificación
オヤジ	cliente	42	Estructura social	Grupos sociales	Modulación	
東京都	distrito metropolitano	43	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Reducción	
マツキヨ	perfumería Matsumotokiyoshi	47	Cultura material	Ocio - Edificios	Transliteración	Amplificación
ギャルズ	gals	49	Estructura social	Grupos sociales	Préstamo	
渋谷	aquí	51	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transposición	

大阪	Osaka	53	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
プリクラ	fotos adhesivas	58	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Descripción	
プリクラ	mini foto	58	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Descripción	
合コン	salir con alguien	60	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Descripción	Reducción
メロンソーダ	zumos	65	Cultura material	Alimentación	Adaptación	
警視庁少年課	división de menores de la policía	66	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Adaptación	
警視庁少年課のもの	inspector de la división de menores de la policía	66	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Particularización	
恐喝容疑	robo con amenazas	65	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Adaptación	
前科	fichada	65	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Modulación	
少年課	división de menores	66	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Equivalente acuñado	
テレ狩り	“timo del ligue”	66	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Creación	
被害者	demandante	67	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Modulación	
課長	jefe	69	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Generalización	
高校	instituto	75	Instituciones culturales	Educación	Equivalente acuñado	
エン	yenes	75	Historia	Unidad monetaria	Préstamo	
会社員	ejecutivo	75	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Particularización	
学校	instituto	87	Instituciones culturales	Educación	Particularización	
ギャル	gal	89	Estructura social	Grupos sociales	Préstamo	
先生	tutor	95	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Particularización	
組	-	96	Instituciones	Educación	Reducción	

			culturales			
職員室	sala de profesores	97	Instituciones culturales	Educación	Particularización	
ストーキング	siguiéndola a todas partes	101	Estructura social	Sist. político, judicial/Administración	Descripción	
ガングロ	gals morenas	105	Estructura social	Grupos sociales	Descripción intracultural	
ガンガン黒い	gals morenas	105	Estructura social	Grupos sociales	Descripción intracultural	
ガンジロ	gals de piel blanca	105	Estructura social	Grupos sociales	Descripción intracultural	
ガンガン白い	gals de piel blanca	105	Estructura social	Grupos sociales	Descripción intracultural	
部活	club de instituto	107	Instituciones culturales	Educación	Descripción	
明治通り (Meiji-dori)	calle Meiji	108	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	Equivalente acuñado
チーマーのリーダー	jefa de una banda de gamberras	111	Estructura social	Grupos sociales	Descripción	Reducción
ケータイシール	carcasa del móvil	118	Cultura material	Otros objetos materiales	Equivalente acuñado	Generalización
ラブホ	hotel	118	Cultura material	Ocio - Edificios	Generalización	
コギャル	-	119	Estructura social	Grupos sociales	Reducción	
だんご3兄弟	coreografía de la Britney	120	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Adaptación	
ハイツだんご	Hit me baby!	120	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Adaptación	
だんごっ	One more time!	120	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Adaptación	
A組	primero 1	122	Instituciones culturales	Educación	Modulación	Reducción
代官山	Daikanyama	126	Cultura material	Ocio - Edificios	Transliteración	
プリクラ	mini fotos	126	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Descripción	

マル 9	el 109	134	Cultura material	Ocio - Edificios	Transliteración	Amplificación
ハチ公	Hachikô	135	Historia	Instituciones/Personalidades	Transliteración	
びゅうプラザ	View Plaza	135	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
デコら	decorar	135	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Transposición	
渋谷	este barrio	142	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transposición	Generalización
中	secundaria	149	Instituciones culturales	Educación	Generalización	
学校	escuela	153	Instituciones culturales	Educación	Equivalente acuñado	
中 2	segundo	153	Instituciones culturales	Educación	Reducción	
指定のカバン	cartera reglamentaria	155	Instituciones culturales	Educación	Calco	
中坊	estudiantes de secundaria	155	Instituciones culturales	Educación	Equivalente acuñado	Generalización
生公	profes	155	Instituciones culturales	Educación	Equivalente acuñado	Variación
ルーズ	calcetines loose	156	Cultura material	Indumentaria/Cosmética/ Peluquería	Descripción	Compensación
紺ソク	los reglamentarios	156	Cultura material	Indumentaria/Cosmética/ Peluquería	Descripción	Reducción
生徒指導	jefe de estudios	157	Instituciones culturales	Educación	Adaptación	
お菓子	comida	157	Cultura material	Alimentación	Generalización	
日本語	-	158	Instituciones culturales	Educación	Reducción	Compensación
中 3	de tercero	159	Instituciones culturales	Educación	Reducción	
生徒	estudiantes	159	Instituciones culturales	Educación	Equivalente acuñado	

チーム	banda	160	Estructura social	Grupos sociales	Generalización	
指導室	mi despacho	162	Instituciones culturales	Educación	Modulación	
円	yenes	165	Historia	Unidad monetaria	Préstamo	
丸井本館	el Marui	169	Cultura material	Ocio - Edificios	Transliteración	Amplificación
タワーレコード	Tower Records	169	Cultura material	Ocio - Edificios	Transliteración	
中 2	segundo de secundaria	170	Instituciones culturales	Educación	Adaptación	
中部	Chûbu	171	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
ハケ岳	Yatsugatake	171	Medio y entorno natural	Geografía	Transliteración	
シェルズ	Taco Shells	172	Cultura material	Ocio - Edificios	Creación	
北海道	Hokkaidô	172	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
静岡	Shizuoka	172	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	

Vidas étlicas

Original	Traducción	Página	Tipo	Subtipo	Técnica traductora	Técnica traductora 2
新宿のゴールデン街	avenidas de Shinjuku	5	Universo social	Geografía cultural	Transliteración	Generalización
野球拳	Yakyuken	5	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Préstamo	
じゃんけんぽん	Piedra, papel y tijeras	6	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Equivalente acuñado	
店のママ	dueña	8	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Generalización	
まんが家	mangaka	11	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Préstamo	
所長	directora	11	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Modulación	

族車	yakuza	14	Estructura social	Grupos sociales	Adaptación intracultural	
酒	alcohol	16	Cultura material	Alimentación	Equivalente acuñado	
サラリーマン	empleado	18	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Generalización	
課長	jefe	18	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Generalización	
課長	jefazo	18	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Generalización	Variación
居酒屋	bar	18	Cultura material	Ocio - Edificios	Equivalente acuñado	
神	Dios	21	Instituciones culturales	Religión	Equivalente acuñado	
高校生	estudiantes de secundaria	21	Instituciones culturales	Educación	Adaptación	
デニーズ	Denny's	22	Cultura material	Ocio - Edificios	Transliteración	
店員	empleado	22	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Generalización	
てんぐまい	Tengumai	23	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
牛スジ	tendón de vaca	24	Cultura material	Alimentación	Traducción literal	
ラーメン	ramen	26	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
師匠	maestro	27	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Equivalente acuñado	
チャーハン	arroz salteado	27	Cultura material	Alimentación	Equivalente acuñado	
まんが	manga	28	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Préstamo	
平成	era Heisei	31	Historia	Unidades de medida	Transliteración	Amplificación
酒	beber	34	Cultura material	Alimentación	Transposición	
お見合い	miai	35	Estructura social	C.S. - Costumbres	Préstamo	
お銚子	ochoushi	35	Cultura material	Hogar	Préstamo	
おちょうし	-	35	Cultura material	Hogar	Reducción	
酒	bebida alcohólica	35	Cultura material	Alimentación	Equivalente acuñado	
料亭	restaurante	35	Cultura material	Ocio - Edificios	Generalización	
料亭	lugar	35	Cultura material	Ocio - Edificios	Generalización	
鬼殺し	Onigoroshi	35	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
浦霞	Uragasumi	35	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
お見合い	ocasión	36	Estructura social	C.S. - Costumbres	Generalización	
銚子	-	36	Cultura material	Hogar	Reducción	

高校生	estudiantes	37	Instituciones culturales	Educación	Generalización	
お弁当	bento	37	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
サラリーマン	empleado	37	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Generalización	
はし	palitos	42	Cultura material	Hogar	Descripción	
小学	primaria	50	Instituciones culturales	Educación	Equivalente acuñado	
日本酒	Nihonshu	51	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
中学	ESO	53	Instituciones culturales	Educación	Adaptación	
高校	bachillerato	53	Instituciones culturales	Educación	Adaptación	
剣道	kendo	53	Cultura material	Ocio - Deportes/Artes marciales	Préstamo	
生酒	cerveza	55	Cultura material	Alimentación	Adaptación	
新宿	Shinjuku	57	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
花見	ir a ver las flores	79	Estructura social	C.S. - Costumbres	Descripción	
東京	Tokyo	79	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
酒	-	60	Cultura material	Alimentación	Reducción	
カラオケ	karaoke	69	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Préstamo	
先生	sensei	73	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Préstamo	
麻雀	Mahjong	77	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Préstamo	
千葉	Chiba	82	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
コンビニ	conbini	85	Cultura material	Ocio - Edificios	Préstamo	
高校生	estudiantes de bachillerato	85	Instituciones culturales	Educación	Particularización	
幼稚園	parvulitos	89	Instituciones culturales	Educación	Equivalente acuñado	Transposición
中学校卒業	secundaria	89	Instituciones culturales	Educación	Generalización	
下北沢	Shimokitazawa	100	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
ガチャガチャ	maquinitas	100	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Adaptación	Transposición
アンパンマン	Anpanman	102	Cultura material	Ocio - Películas/Series	Transliteración	
ヤ○ザ	yakuzas	102	Estructura social	Grupos sociales	Préstamo	
大仏	Gran Buda	103	Instituciones culturales	Religión	Traducción literal	
木村拓哉	Takuya Kimura	104	Historia	Instituciones/Personalidades	Transliteración	

渋谷	Shibuya	109	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
やきにく	yakiniku	115	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
温泉	aguas termales	118	Medio y entorno natural	Geografía	Equivalente acuñado	
日光	Nikkou	118	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
熱海	Atami	118	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
障子	puerta corredera	118	Cultura material	Hogar	Generalización	
寺	templo	118	Instituciones culturales	Religión	Generalización	
そばゆ	el sobayu	123	Cultura material	Alimentación	Préstamo	Amplificación
クリスマスケーキ	tarta de Navidad	125	Cultura material	Alimentación	Equivalente acuñado	
カニ道楽	Kanidouraku	126	Cultura material	Ocio - Edificios	Transliteración	
酒	sake	132	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
豆腐	tofu	133	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
シーパラダイス	Sea Paradise	133	Cultura material	Ocio - Edificios	Transliteración	
秋葉原	Akihabara	134	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
群馬県	provincia de Gunma	135	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	Equivalente acuñado
横浜	Yokohama	146	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
山下公園	parque Yamashita	147	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	Equivalente acuñado
OL	mujer de negocios	148	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Descripción	
OL	ejecutiva	150	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Adaptación	
そば	soba	151	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
うどん	udon	151	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
カレー	curry	152	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
寿司屋	sushibar	154	Cultura material	Alimentación	Préstamo	Creación
渡辺雄二	Yuji Watanabe	154	Historia	Instituciones/Personalidades	Transliteración	

刺身	sashimi	159	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
パチンコ屋	pachinko	161	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Préstamo	Reducción
朝倉世界一先生	mangaka Sekaiichi Asakura	161	Historia	Instituciones/Personalidades	Transliteración	Particularización intracultural
岩のり	algas	161	Cultura material	Alimentación	Generalización	
社長	presidente de la empresa	162	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Traducción literal	
課長	jefe de sección	163	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Equivalente acuñado	
島耕作	Kousaku Shima	164	Historia	Instituciones/Personalidades	Transliteración	
星一徹	Ittetsu Hoshi	164	Historia	Instituciones/Personalidades	Transliteración	
サモン豊作	Samon Housaku	164	Historia	Instituciones/Personalidades	Transliteración	
六本木	Roppongi	165	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
横綱	-	169	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Reducción	
王様のゲーム	El juego del rey	172	Cultura material	Ocio - Juegos/Pasatiempos	Traducción literal	
秩父	Chichibu	174	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Transliteración	
代官山	montaña Daikan	176	Medio y entorno natural	Geografía	Transliteración	Equivalente acuñado
せんせい	sensei	176	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Préstamo	
三浦海岸	playa Miura	177	Medio y entorno natural	Geografía	Transliteración	Equivalente acuñado
おにぎり	onigiri	178	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
イカ	-	178	Cultura material	Alimentación	Reducción	
かきごおり	-	178	Cultura material	Alimentación	Reducción	
みそしる	misoshiru	178	Cultura material	Alimentación	Préstamo	
かまメシ	arroz	178	Cultura material	Alimentación	Generalización	

Ranma ½

Original	Traducción	Página	Tipo	Subtipo	Técnica traductora	Técnica traductora 2
Tokyo	Tokyo	5	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Calco	
Nerima	Nerima	5	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Préstamo	
中国	China	5	Estructura social	C.S. - Geografía cultural	Equivalente acuñado	
道場	dojo	8	Cultura material	Ocio - Deportes/Artes marciales	Préstamo	
許婚	promesa de matrimonio	11	Estructura social	C.S. - Relaciones sociales	Modulación	
許婚	buscarme novia	14	Estructura social	C.S. - Relaciones sociales	Modulación	
許婚	promesas de matrimonio	21	Estructura social	C.S. - Relaciones sociales	Modulación	
お風呂にはいんなさい	ve a bañarte	27	Estructura social	C.S. - Costumbres	Modulación	
お風呂	bañera	28	Cultura material	Hogar	Adaptación	
お風呂なら	se estaba bañando	33	Estructura social	C.S. - Costumbres	Modulación	
お客さん	señores	41	Estructura social	C.S. - Relaciones sociales	Particularización	Variación
お客さん	ustedes	42	Estructura social	C.S. - Relaciones sociales	Particularización	Variación
修行場	campo de entrenamiento	42	Cultura material	Ocio - Deportes/Artes marciales	Equivalente acuñado	
修行	kenpo	49	Cultura material	Ocio - Deportes/Artes marciales	Particularización intracultural	
修行	entrenamiento	50	Cultura material	Ocio - Deportes/Artes marciales	Equivalente acuñado	
風呂にはいつてた	yo he entrado en el baño	53	Estructura social	C.S. - Costumbres	Modulación	
許婚	prometida	58	Estructura social	C.S. - Relaciones sociales	Equivalente acuñado	

学校	escuela	60	Instituciones culturales	Educación	Equivalente acuñado	
先生	doctor	67	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Particularización	
剣道	kendo	76	Cultura material	Ocio - Deportes/Artes marciales	Préstamo	
二年 E 組	2E	76	Instituciones culturales	Educación	Reducción	
カバン	cartera	78	Cultura material	Otros objetos materiales	Equivalente acuñado	
先輩	-	93	Estructura social	C.S. - Relaciones sociales	Reducción	
ヤカン	tetera	115	Cultura material	Hogar	Equivalente acuñado	
風林館高校	instituto Fûrinkan	115	Instituciones culturales	Educación	Equivalente acuñado	Transliteración
木刀	espada de madera	116	Cultura material	Ocio - Deportes/Artes marciales	Traducción literal	
温泉	balneario	120	Medio y entorno natural	Geografía	Equivalente acuñado	
豆乳	leche	126	Cultura material	Alimentación	Generalización	
円	yenes	127	Historia	Unidad monetaria	Préstamo	
東風先生	doctor Tôfû	150	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Particularización	Transliteración
はり	acupuntura	150	Estructura social	Trabajo/Profesiones	Equivalente acuñado	
しょーゆ	salsa	162	Cultura material	Alimentación	Generalización	
拳法	kenpo	172	Cultura material	Ocio - Deportes/Artes marciales	Préstamo	